

**Videojuegos como recurso educativo digital para el desarrollo de las dimensiones básicas integrales en los estudiantes de sexto grado**



**Esp: Guido Brun Cantero**

**Esp: Rafaela Cardona Romero**

**Asesor**

**Olga Martinez**

**Coasesor**

**Alfredo Huguet Alba**

**Universidad de la Costa  
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales  
Maestria en Educacion Modalidad Virtual  
2018 – II**

**Videojuegos como recurso educativo digital para el desarrollo de las dimensiones básicas integrales en los estudiantes de sexto grado**



**Esp: Guido Brun Cantero**

**Esp: Rafaela Cardona Romero**

**Asesor**

**Olga Martinez Palmera**

**Coasesor**

**Alfredo Huguet Alba**

**Universidad de la Costa**

**Facultad de Educacion**

**Maestria en Educacion Modalidad Virtual**

**2018 – I**

**NOTA DE ACEPTACION**

---

---

---

---

---

Firma del Presidente del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Nota Obtenida

### **Agradecimientos**

*Expreso mis más sinceros agradecimientos a:*

*A Dios Padre Celestial por todas sus bendiciones, por cuidarme y bendecirme, por darme las fuerzas para cumplir con mis metas profesionales y permitirme cada día ser mejor personas.*

*A la Universidad de la Costa CUC, porque con docentes altamente calificados, contribuyó a nuestra cualificación académica y a mejorar día a día el servicio educativo que presto en la Institución Educativa donde laboro.*

*A mi tutora y directora de la línea de investigación TIC, Dra. Olga Martínez Palmera, quien acompañó sin condición todo el proceso investigativo realizado y quien a su vez creyó en mis capacidades intelectuales y personales.*

*Rafaela Cardona Romero*

### **Agradecimientos**

*Expreso mis más sinceros agradecimientos a:*

*DIOS, por regalarme la gran bendición de realizar un grado más mi formación profesional.*

*A la Universidad de la Costa CUC, porque con docentes altamente calificados, contribuyó a nuestra cualificación académica y a mejorar día a día el servicio educativo que presto en la Institución Educativa donde laboro.*

*A mi tutora y directora de la línea de investigación TIC, Dra. Olga Martínez Palmera, quien acompañó sin condición todo el proceso investigativo realizado y quien a su vez creyó en mis capacidades intelectuales y personales.*

*Guido Brun Cantero*

### **Dedicatoria**

*A mi familia por su acompañamiento durante todo este proceso de formación, por creer en mis capacidades por depositar su confianza en mí. Siempre estaré agradecido y también por la oportunidad que tengo de demostrarles que el sacrificio de estos años de estudio traerá su recompensa.*

*Rafaela Cardona*

### **Dedicatoria**

*Dedico este trabajo a Dios por su sabiduría, entendimiento y por darme todos los medios necesarios para el cumplimiento de mis metas.*

*A mi familia por su comprensión y dedicación, por sacrificar muchos momentos especiales que no compartimos para el cumplimiento de mis compromisos académicos.*

*Guido Brun Cantero*

### Resumen

Los videojuegos son una de las más comunes formas de entretenimiento, pero también pueden ser utilizados para la educación y el aprendizaje. Los videojuegos pueden ser utilizados para aprender conceptos, actitudes, destrezas y también pueden contribuir a desarrollar competencias. En este sentido, esta investigación se centra en el uso de los Videojuegos como recurso educativo digital para el desarrollo de las dimensiones básicas integrales en los estudiantes de sexto grado de la Institución educativa Técnico Departamental Natania, las Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, en particular. Se analizarán los aportes de estos al desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes, se generará un ambiente de aprendizaje con el uso de videojuegos como recurso educativo digital y se aplicaran los videojuegos como recurso educativo digital orientado al desarrollo de las dimensiones básicas El diseño metodológico es de tipo descriptivo, explicativo, bajo un enfoque introspectivo y un paradigma Vivencialista. Los resultados evidencian la percepción de los estudiantes frente al uso de los videojuegos como recurso pedagógico, los resultados muestran el interés de transformación pedagógica en el aula.

***Palabras Claves:*** Videojuegos, dimensiones básicas integrales, recurso digital, competencias, programas de estudio.



### **Abstract**

Video games are one of the most common forms of entertainment, but they can also be used for education and learning. Video games can be used to learn concepts, attitudes, skills and can also help develop skills. In this sense, this research focuses on the use of Videogames as a digital educational resource for the development of the integral basic dimensions in the sixth grade students of the Natania Departmental Technical Educational Institution, the Competence in knowledge and the interaction with the physical world, in particular. The contributions of these to the development of the integral basic dimensions of the students will be analyzed, a learning environment will be generated with the use of videogames as a digital educational resource and video games will be applied as a digital educational resource oriented to the development of the basic dimensions. Methodological is descriptive, explanatory, under an introspective approach and a Vivencialist paradigm. The results show the students' perception of the use of videogames as a pedagogical resource, the results show the interest of pedagogical transformation in the classroom.

**Keywords:** *video game; basic integral rests, digital resource competence; curriculum.*

## Contenido

Lista de tablas y figuras .....	12
Introducción .....	13
1. Planteamiento del problema.....	15
1.1. Descripción del problema .....	15
1.2. Formulación del problema .....	19
1.3. Objetivos.....	19
1.3.1. Objetivo General.....	19
1.3.2. Objetivos específicos.....	19
1.4.- Justificación .....	20
1.5. Delimitación Espacial y Temporal.....	21
1.5.1. Delimitación espacial.....	22
1.5.2 Delimitación temporal.....	22
2.- Marco Referencial .....	22
2.1 Estado del Arte.....	22
2.2. Referentes teóricos.....	37
2.2.1. Teorías de aprendizaje para la era digital.....	38
2.2.2. Conectivismo en la era digital.....	39
2.3. Marco conceptual.....	41
2.3.1 Videojuegos .....	41
2.3.2 Dimensiones básicas integrales.....	42
2.4. Cuadro de operacionalización de variables.....	44

2.4.1. Tabla Operacionalización de variable .....	45
3.- Diseño metodológico.....	48
3.1 Paradigma .....	48
3.2 Enfoque .....	50
3.3 Tipo de investigación .....	52
3.4 Diseño de la investigación (VIDEOJUEGOS) .....	53
3.5 Población y muestra .....	54
3.6 Técnicas e instrumentos de investigación .....	54
4.- Análisis de los resultados .....	58
Recomendación.....	71
Conclusiones .....	72
Referencias.....	74
ANEXOS .....	80

## Lista de tablas y figuras

### Tablas

*Tabla 1. Cuadro Operacionalización de variables..... 51*

*Tabla 2. Registro de Observación..... 71*

### Figuras

*Figura 1. Relación preguntas y respuestas encuesta a estudiantes..... 60*

*Figura 2. Experiencia con el videojuego, consideras que es un recurso valioso para tu aprendizaje 61*

*Figura 3. Experiencia real de situaciones que se viven diariamente..... 61*

*Figura 4. ¿Emprenderías o te unirías ahora a una campaña para salvar a los habitantes de las ciudades de los juegos? ..... 62*

*Figura 5. Responsabilidad frente a vivir situaciones muy parecidas al juego ..... 63*

*Figura 6. Medición del grado de solidaridad de los estudiantes con las situaciones de vida de los personajes del juego frente a la situación del mundo real ..... 64*

*Figura 7. Motivación frente a la responsabilidad ambiental y de salud ..... 64*

*Figura 8. Medición del nivel de conciencia frente a las acciones que afecten a los demás..... 65*

*Figura 9. Medición nivel de comparación frente a las realidades del juego y de su vida real ..... 66*

*Figura 10. Medición nivel de sensibilidad frente a situaciones difíciles y otro ..... 67*

*Figura 11. Grado de compromiso frente al cambio institucional ..... 67*

## **Introducción**

La educación del siglo XXI tiende a ser el escenario en donde la innovación en las maneras de alfabetizar en la era digital debe conllevar el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades que el ser humano posee en todas sus manifestaciones de pensamiento ya sea para establecer lineamientos críticos, participar en trabajos en equipo, resolver problemas cotidianos, crear nuevas formas de relacionarse o recrear expresiones de juego.

El juego es una de las manifestaciones innatas al ser humano, se juega para aprender comportamientos, para subsistir y para establecer relaciones. En el ámbito social se juega de diversas maneras estableciendo normas y pautas de acción para todo acto o pensamiento. En el aula de clase o situaciones educativas iniciales se aprende jugando, solo que con el paso del tiempo esas normas y pautas de acción se vuelven rígidas, dejándose en el olvido esas expresiones de juego que permiten aprendizajes.

La educación actual necesita renovación en sus prácticas y medios para tender puentes entre los aprendices y el conocimiento. Los procesos educativos son los enlaces entre las experiencias y los aprendizajes significativos, por lo tanto, se debe enriquecer estos procesos. Pensar en la educación de hoy considerando metodologías, medios y recursos induce la necesidad de incluir experiencias significativas como posibilidad de oxigenar esa educación, tanto en el aula como fuera de ella.

En la sociedad actual, caracterizada por los cambios drásticos, constantes e innovadores, el juego no escapa a esta situación de renovación en sus manifestaciones de hecho. Siendo los videojuegos otra manera de alfabetizar desde la lúdica y la innovación, sobresalen como una de las creaciones del siglo XXI. Creación que no escapa a esas transformaciones veloces tanto de forma como de contenido.

Los videojuegos han evolucionado y responden a las diferentes exigencias y características del mundo cambiante, al interior de estos surgen otras nuevas categorías o

subdivisiones que responden a la necesidad creciente de la especialización en saberes concretos. Una de estas subcategorías son los juegos serios, concepto que toma fuerza por servir como mecanismo de formación en disciplinas de suma importancia en la sociedad contemporánea.

Los juegos serios comparten las características de los videojuegos, solo que el fin no es el entretenimiento (aunque no se excluya), sino, el aprendizaje en espacios educativos escolares o donde quiera que se jueguen. Teniendo en la cuenta que estos espacios pueden ser dentro del aula o fuera de ella, según las circunstancias en que se aborden los contenidos curriculares a desarrollar con estos.

Así mismo, el acelerado cambio en las dinámicas sociales lleva a que las estructuras mentales sufran cambios significativos, ya que el hombre es un ser de adaptabilidad, constructor de significado que necesita ponerse a la orden del día respecto a exigencias del contexto, siendo los juegos serios una alternativa consecuente para responder a las mismas, como lo expresa Gee (2010), al decir que estos “juegos requieren el tipo de pensamiento que necesitamos en el siglo XXI” (p.2).

Teniendo en cuenta que la escuela debería suplir en algo las falencias presentadas en la formación de valores que debió hacerse en el hogar, se planteó como objetivo principal de esta investigación analizar los aportes de los videojuegos en el desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de sexto grado. A continuación, se muestra el proceso realizado durante esta investigación a través de los siguientes cinco capítulos:

En el Capítulo I, el planteamiento del problema se expone el contexto en el cual se llevó a cabo la investigación y se define el problema de investigación;

igualmente, se incluye la pregunta de investigación, el objetivo general, los objetivos específicos y la justificación de esta. Por último, se mencionan las delimitaciones temporales, espaciales y científicas del estudio.

El Capítulo II, donde se encuentra toda la fundamentación teórica y conceptual del proceso investigativo realizado, dándole primacía a teorías relacionadas con los video juegos y se estudian las variables video juego y dimensiones básicas como recursos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

El Capítulo III, en donde se describe el diseño metodológico empleado, el paradigma, enfoque, tipo de diseño, los métodos, procedimientos y técnicas de recolección de la información.

Capítulo IV, en donde se dejarán sentados los análisis e interpretación de resultados de las técnicas de recolección de la información aplicadas a las encuestas y registros de observación realizados.

Como conclusión, se puede decir que la utilización de la herramienta virtual los Juegos Smart Lab, Gta, Grand, Theft auto, bloody Roar a, permite dinamizar y mejorar el proceso de aprendizaje de las funciones en las dimensiones básicas de aprendizaje, es allí para fortalecimiento del aprendizaje de las tecnologías, se convierte en un instrumento motivador que brinda la posibilidad de mejorar las prácticas educativas en el aula, que se brinde la oportunidad de dinamizar las clases logrando motivar y mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

## **1. Planteamiento del problema**

### **3.2. 1.1. Descripción del problema**

Actualmente en la sociedad mundial uno de los cambios por los que está atravesando el hombre de hoy tiene que ver con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, los jóvenes cada vez son los más influenciados con el avance de estas que a modo de entretenimiento ofrecen muchas opciones especialmente en comunicación y entretenimiento como o son las redes sociales, programas de video y los llamados videojuegos.

La gamificación se está consolidando como una gran tendencia y estrategia dentro de la educación. Expertos afirman que “El cerebro necesita emocionarse aprender”. (Zichermann, y Cunningham, 2011, p.22). Es por esto por lo que en los últimos años se han desarrollado propuestas para incentivar el aprendizaje, incorporando elementos que normalmente encontramos en los juegos. Sin embargo, en la actualidad se desaprovecha los beneficios educativos que estos les pueden ofrecer, por el contrario, se enfocan y prestan toda su atención, e interés por tomar las malas costumbres y las adicciones que se producen por su uso irresponsable.

Entre los videojuegos, nuestros estudiantes adoptan costumbres y comportamientos de los juegos violentos, que de una u otra forma son contraproducentes para su edad y repercute en sus ideales de formación integral reflejándolo a través de sus relaciones interpersonales.

En las instituciones educativas generalmente en los tiempos de descanso, se observa la agresividad en los alumnos, en la Institución Educativa Técnico Departamental Natania , específicamente entre los estudiantes de 6º se observan seguidamente estos comportamientos , que generalmente obedecen a la imitación de personajes de videojuegos al que ellos quieren interpretar y si sumamos a esto, sus temas de conversaciones giran en torno a los videojuegos como “Gears of wars,



Call of Duty y G.T.A. (Grand Theft Auto)” etc. , siendo estos juegos muy violentos y no están diseñados para niños de su edad sino para jóvenes de edad avanzada.

Es una situación muy preocupante porque día a día nuestra sociedad se hace más violenta y estos estudiantes a futuro se convertirán en parte del eje profesional que mueve nuestra comunidad y de seguir adoptando estas costumbres y comportamientos tendremos una sociedad más deteriorada , entregaremos a la sociedad estudiantes con menos principios y valores , por lo tanto el quehacer docente no debe ser indiferente ante la situación que se está presentando, es de vital importancia generar nuevas estrategias de enseñanza –aprendizaje , donde se logre dar un uso pedagógico a los videojuegos y convertirlos en una herramienta didáctica para que a través del uso de estos en el aula los estudiantes aprendan de forma responsable como relacionarse con los personajes y situaciones planteadas en cada juego .

Con este proceso se puede fortalecer la personalidad de nuestros estudiantes y que no pierdan sus valores y principios tomando roles muy contrarios a los enseñados en casa y en la escuela, minimicen su agresividad y se tornen más tolerante hacia las diferentes situaciones que se le presenten.

Durante una entrevista a Pedro Jiménez, presidente del colectivo ZEMOS98 comentó lo siguiente acerca del potencial del juego (no solo del videojuego) aplicado a la nueva “Escuela Transmedia”: “Confiamos mucho en la potencia que tiene el juego, aprendemos jugando, aprendemos haciendo. Solemos mirar mucho a la infancia porque la mayoría de las cosas que se aprenden cuando eres pequeño lo haces jugando. ¿Por qué progresivamente el juego desaparece del día a día del aula? Pues ahí es donde los videojuegos pueden jugar, valga la redundancia, un papel muy importante.” (Jiménez, 2011).

Se debe replantear las estrategias de enseñanza-aprendizaje en las aulas y arriesgarse a utilizar las herramientas tecnológicas de comunicación que el estudiante utiliza en su diario vivir porque se están entrenado para esto fuera del aula y del hogar convirtiéndose en víctimas de los malos aprendizajes, las malas costumbres y adquiriendo vicios que los llevan en contra de las leyes y normas de convivencia social y de formación integral del individuo en todas sus dimensiones básicas.

La propuesta en la presente investigación es crear para los estudiantes de 6° a través del área de Informática un video juego como recurso educativo digital orientado al desarrollo de las dimensiones básicas integrales y constituirlo como una herramienta pedagógica en la IE. Son muchas las investigaciones que abordan problemáticas asociadas al uso de internet, algunas revelan la necesidad de indagar sobre los factores y condiciones que dan lugar a conductas de riesgo o agresión a través de la red; acudiendo a estrategias que vinculen a los afectados y que resulten cercanas a su contexto, características y necesidades.

Los estudios de Villar (2007), Carretero (2012), Tejedor & Pulido (2012) y Hernández & Torres (2006); quienes hacen una aproximación documental para identificar problemáticas y riesgos en el uso de internet, presentando algunas estrategias encaminadas a reducir el impacto que pueden tener algunos contenidos nocivos en la red. A partir del análisis correspondiente a la muestra de estudios especializados fue posible identificar proyectos que al igual que la presente investigación, se orientaron en el análisis de la importancia que tiene la gamificación como estrategia para la educación, y entender las razones que limitan su uso en las aulas, pese al reconocimiento de sus bondades para el aprendizaje entre niños, niño y adolescente. En los estudios relacionados, se evidencia que los videojuegos ya no se limitan a sus funciones de ocio y entretenimiento, sino que

poseen atributos que los convierten en poderosas herramientas para el aprendizaje, y que bien utilizados podrían ser una excelente herramienta de trabajo en el aula de clase.

## **1.2. Formulación del problema**

- Con base en la problemática anteriormente identificada, se plantea la siguiente pregunta general del problema:
- ¿De qué manera los videojuegos como recurso educativo digital aportan al desarrollo de las dimensiones básicas integrales en los estudiantes de sexto grado?
- De igual manera, se formulan las siguientes preguntas de investigación orientadoras específicas:
  - ¿Cuál es el estado de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de la IE Natania?
  - ¿Cómo es el ambiente de aprendizaje en el aula, para dar uso a los videojuegos como recurso educativo digital?
  - ¿Se puede Aplicar videojuegos como recurso educativo digital orientado al desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de sexto grado de la IE Natania??
- ¿Se puede examinar el aporte que los videojuegos hacen al desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de 6º grado de la IE Natania?

## **3.3. 1.3. Objetivos**

### **2.3.1. 1.3.1. Objetivo General.**

Analizar los aportes de los videojuegos en el desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de sexto grado.

### **2.3.2. 1.3.2. Objetivos específicos.**

- Identificar las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de la IE Natania.

- Generar un ambiente de aprendizaje con el uso de videojuegos como recurso educativo digital.
- Aplicar videojuegos como recurso educativo digital orientado al desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de sexto grado de la IE Natania.
- Examinar el aporte que los videojuegos hacen al desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de 6° grado de la IE Natania.

### **3.4. 1.4.- Justificación**

Para nadie es desconocido que el avance tecnológico, es cada día más grande y debemos prepararnos para enfrentar estos cambios, ya que la actitud que adoptemos frente a estos marcará nuestro estilo de vida; primero fue la adicción a la TV, con la llegada de la informática a la sociedad, aparecen los videos juegos y con ellos, nuevas modalidades adictivas, como la llamada hoy en día Ciberpatología. Los videojuegos se han, convertido no solo en un problema de familia, sino también para las instituciones educativas.

Este es el momento oportuno para intervenir, y prevenir males a futuro en los alumnos de la Institución Educativa Técnico Departamental Natania, y la mejor manera es tomar los conceptos relacionados a los videos juegos desde un punto de vista educativo y crear un video juego como estrategia pedagógica de cambio en las dimensiones básicas de crecimiento de los estudiantes iniciando con los de 6°. Hoy por hoy estos tienen un reconocido valor en la escuela de hecho son aplicados para promover y obtener aprendizaje, como lo manifiesta el manual para docentes sobre el uso de los videojuegos en el aula, publicado por la European Schoolnet, como parte del proyecto Juegos Educativos en el Aula, a cargo de Dr. Patrick Felicia. (2009).

La idea no es ir a jugar al colegio, se trata de que el docente escoja un juego la conducta violenta o agresiva, dirija la sesión y evalúe el resultado obtenido. El aula debe ser apropiada, organizada de tal manera que se combine e integre los aspectos técnicos y pedagógicos de la clase. Con este proyecto se pretende promocionar los videojuegos como recurso de aprendizaje el cual permitirá una mayor visión y conocimiento del comportamiento de los alumnos ante el avance de la tecnología y el uso de todas sus herramientas, tanto de trabajo como de diversión.

Además, se orienta a los niños, sobre las consecuencias que pueden traer el mal manejo de la tecnología, incluyendo en ellas los videojuegos, para así lograr mitigar y si es el caso erradicar la conducta violenta observadas en los jóvenes, Para conseguir esto, hay que Inculcar en los alumnos criterios de selección, donde aprendan a escoger los recursos que le traigan buenos aportes a su formación. Todo con el fin de prevenir la adicción a los videojuegos, al internet y todos los problemas que estas generan.

Con esta aplicación se estaría, comprobando y verificando la importancia de los Video Juegos y sus beneficios pedagógicos en la escuela, se estaría ayudando a la formación moral, espiritual de los niños, y proporcionando una nueva manera de aprender, guiándolos a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales. La creación, implementación y análisis de los resultados de la aplicación de este video juego causará gran impacto positivo en el contexto educativo porque se abrirán espacios nuevos de enseñanza aprendizaje y herramientas pedagógicas, basadas en las tecnologías, que benefician la convivencia escolar de las instituciones educativas en la isla y las dimensiones básicas de desarrollo , además las instituciones departamentales están muy bien dotadas de elementos tecnológicos que pueden ser aprovechadas para obtener avances en la formación integral de nuestros estudiantes .

### **1.5. Delimitación Espacial y Temporal**

#### **2.4.1. 1.5.1. Delimitación espacial**

La institución educativa Técnico Departamental Natania se encuentra ubicada en la zona urbana de la isla, en el Barrio Natania, se caracteriza porque su población pertenece a los estratos 2 y 3, y la mayoría de los estudiantes vive en los barrios aledaños de la institución. El grado que será el objeto de estudio será 6°. El total de población es de 70 estudiantes.

#### **2.4.2. 1.5.2 Delimitación temporal**

Esta investigación se iniciará durante el mes de julio, hasta el octubre de 2018.

## **2. Marco Referencial**

### **2.1 Estado del Arte**

Desde el nacimiento de los videojuegos a principios de los años 70 del S.XX hasta la actualidad estos se han convertido en una poderosa industria internacional en muchos sectores: económico, social, tecnológico y cultural. Las relaciones del videojuego con otras disciplinas como el cine, la televisión, el cómic e incluso la literatura lo convierten en el hijo predilecto de una nueva generación, la generación transmedia. Se discute también sobre la polémica de la violencia en los videojuegos y sobre sus aplicaciones en contextos pedagógicos.

En el marco internacional se han realizado investigaciones que han dado grandes aportes al uso de las Tics en el ámbito educativo, los autores Santiago, Caballero Gómez y Domínguez (2013) en su investigación titulada El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México que tuvo como propósito reunir y sistematizar una rica diversidad de posibilidades de uso y

aplicación de las TIC en las aulas de 5° y 6° de primaria en escuelas mexicanas, producto de ocho años de observación, acompañamiento y ordenación de las experiencias escolares frente a la instalación de recursos informáticos digitales en los salones de clase.

Es parte del resultado de una labor de videograbación, conversación, y triangulación de evidencias acerca de la transición vivida por las escuelas que integraron las muestras en distintas fases de las investigaciones encargadas al CEE por la SEP, y cuyo corolario es un conjunto de propuestas didácticas encaminadas al desarrollo de nuevas competencias, estrategias de enseñanza y posibilidades de aprendizaje con estos recursos. Bajo este panorama, los resultados de la investigación se toman como referentes alguna de las estrategias didácticas con el uso de los videojuegos acorde con el tema objeto de estudio, se exponen algunos ejemplos acerca de cómo utilizan Explora y Enciclomedia los maestros en el aula, de lo que se deriva una tipología de usos didácticos de estos softwares educativos.

Se relaciona con nuestra investigación porque los autores mencionan los diferentes tipos de interacción que el docente puede promover entre sus alumnos y los recursos informáticos digitales, así como lo referente al uso de este tipo de recursos didácticos en relación con el tiempo de la clase y nuestro proyecto se basa precisamente en hallar e implementar estos tipos de estrategias, pero con video juegos.

Otra destacada investigación realizada en el 2014 por los autores Avello Martínez Raidell et.al., Cuba, titulada Experiencia cubana sobre la formación del docente Latinoamericano en tecnologías para la educación. Cuyo propósito es reflexionar en la formación del docente, de forma continua, de América Latina y el Caribe para enfrentar el uso de las TIC en sus procesos sustantivos y describir brevemente la experiencia cubana en la Maestría en Nuevas Tecnologías para la Educación en su primera versión. Mediante las TIC se ofrece una gran oportunidad para el perfeccionamiento de los profesores; en

este aspecto debe enfatizarse el cambio en el papel del profesor que se opera por la utilización de las TIC: la facilidad que tiene el estudiante de acceder a la información hace que ahora necesite al profesor para establecer un diálogo que le permita transformar la información en conocimiento y comprensión.

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor y basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje. El diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen las TIC, efectivamente, es un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance.

En este sentido se consideró pertinente tomar esta investigación como referente debido a que permite analizar como la penetración de las TIC promete acortar caminos, para un aprendizaje didáctico y recreativo, demuestra la importancia de que los docentes deben estar superándose en el uso pedagógico de las TIC, tema todavía ausente en muchas políticas públicas latinoamericanas de educación. Estimula al trabajo en equipo y a la renovación educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Martínez Palmera, 2009).

De igual forma se destaca el autor García Torcha Eduardo (2017) en Buenos Aires Argentina, con su investigación titulada Modalidades de Aprendizaje con Videojuegos, Pedagogía Lúdica para provocar cambios cognitivos cuyo propósito es dar respuesta significativa al supuesto de que jugar y programar videojuegos promueve en el usuario el desarrollo de actividades cognitivas a nivel superior. La investigación surge de la necesidad de incorporar a la enseñanza tradicional, innovaciones que permitan cambios en las practicas pedagógicas,



incorporando los video juegos sería una buena estrategia pedagógica por considerar que son objetos muy utilizados por los estudiantes en su tiempo libre, les brindan placer y les genera altos niveles de motivación y algo muy importante o dispersan su atención.

Los autores consideran que la causa del fracaso escolar radica en la ausencia de estrategias innovadoras que promueven en los estudiantes el desarrollo de las capacidades de apropiación de conocimientos y que generen climas de alta motivación necesario para el trabajo colaborativo. A través de estudios, revisiones bibliográficas, y estrategias de aplicación se pudo comprobar efectivamente que las estrategias pedagógicas dinámicas y atractivas, con herramientas de fácil manejo para los estudiantes como las tecnologías, influyen mucho en la adquisición de conocimiento.

Sus aportes para nuestra investigación son de gran importancia porque nos permite analizar los videos juegos como una herramienta de aprendizaje significativo en cuanto a la ampliación de conocimientos y explica la forman como esta herramienta ayuda a mantener la atención y concentración en los estudiantes, estas no se dispersan. Fortalece nuestra visión frente al tema ya que las teorías que soportan esta investigación enmarcan nuestra teoría y facilita la interpretación de los comportamientos que se observan desde nuestro campo de investigación.

La investigación realizada por Olivares Carmona Karen Michelle (2017) Obregón, Sonora México titulada Desarrollo de una estrategia tecno-educativa para el fortalecimiento de la competencia digital en estudiantes universitarios , su propósito en la investigación es investigar sobre nuevos modelos de diseño instruccional, especialmente aquellos que integren el uso de TIC como medio para propiciar entre docentes y alumnos de educación superior, nuevas estrategias que favorezcan la enseñanza y aprendizaje de forma dinámica y significativa; al tiempo que se desarrolla dicha competencia, la cual los estudiantes requerirán a lo largo de su proceso educativo (Área, 2010; Ascencio, 2011).

Sus aportes permiten que se proyecten actividades para el desarrollo de competencias: cultura digital, dispositivos digitales, aplicaciones multiplataforma, información y comunicación.

San Nicolás, Fariña y Area (2012) elaboraron un instrumento para aplicarlo en docentes y alumnos universitarios. Este recolectó datos relacionados con actividades para la búsqueda de información, desarrollo de procesos comunicacionales, elaboración de tareas en paquetes computacionales, actividades de ocio, formativas y de participación en la Web.

Todas estas herramientas permiten abrir espacios de aprendizaje dinámicos y atractivos para los estudiantes. A nuestra investigación aporta las nuevas ideas para involucrar a los docentes en su preparación con los nuevos instrumentos y herramientas tecnológicas y puedan generar cambios en sus procesos de enseñanza.

La investigación realizada por Zúñiga Lobato José Iram (2016). Veracruz, México titulada Las competencias digitales en el perfil universitario: El caso de la Facultad de Pedagogía de la Universidad Veracruzana , presentan una investigación cualitativa, un estudio de caso de carácter interinstitucional e interregional, en el cual, a través de un muestreo teórico, fueron seleccionados como informantes clave estudiantes, académicos, investigadores y empleadores, de las áreas de pedagogía y ciencias de la educación, vinculados con la educación mediada por tecnología.

El propósito principal de este trabajo fue proponer un perfil de competencia digital pertinente con las funciones profesionales emergentes del pedagogo, identificando el modo en que se puede incluir en el currículo de la Facultad de Pedagogía el desarrollo de

competencias digitales. Para ello, fue necesario identificar la percepción, el tipo y el nivel de competencias digitales de estudiantes y docentes; los espacios curriculares disponibles; y las estrategias didácticas, modalidades y metodologías más adecuados para impulsar su desarrollo. Sus aportes permiten podrían favorecer el desarrollo de competencias digitales en estudiantes, docentes, investigadores y administrativos, en los niveles de educación básica, media y/o superior.

García-Ruiz Rosa, Duarte Hueros Ana, Sonsoles Guerra Liaño (2014). España.

Titulada Propuesta de un instrumento de evaluación para medir el grado de competencia mediática en la etapa de educación infantil. Presenta el proceso realizado para la elaboración de una herramienta fiable, innovadora y actual que nos permita establecer resultados significativos en materia de competencia mediática en la etapa educativa de Educación Infantil. Este estudio se enmarca en un proyecto coordinado con diferentes audiencias a investigar. En su faceta de educación formal, las autoras se encuentran inmersas en el estudio de dicha competencia en distintas etapas educativas, siendo la de Infantil la que se describe en este artículo

Las conclusiones que de este estudio se puedan extrapolar a otras etapas educativas, y al impulso y desarrollo de materiales didácticos y publicaciones en esta materia, suponen también el gran reto de aunar el conocimiento de distintas disciplinas que en la actualidad se presentan como ejes fundamentales en la evolución de esta competencia. Para nuestra investigación es una guía para proceder frente a los cambios con objetividad dejando los temores y enfrentando los retos que demanda los nuevos sistemas de vida enmarcados en el uso de las tecnologías.

La investigación realizada por Marín Gutiérrez Isidro, Rivera Rogel Diana, Celly Alvarado Stephany. (2014) en Ecuador, titulada Estudio sobre formación en competencia audiovisual de profesores y estudiantes en el sur de Ecuador, presenta los resultados de un

estudio sobre los niveles de competencia mediática en el contexto escolar de Ecuador, entre estudiantes y profesores de las ciudades de Loja y Zamora. Se enfoca en conocer el nivel de competencia mediática que poseen los jóvenes, profesores y padres de familia. Concluyen que el uso de las TIC fomenta en el alumnado una alta motivación para aprender.

Su importancia para nuestra investigación radica en las teorías explicadas sobre las TIC como un importante recurso en la sociedad del conocimiento y un apoyo docente, y que avala el uso de estas en las aulas por ser el camino para la incorporación plena a esta nueva sociedad, es importante la motivación del profesorado, en la formulación de políticas educativas integrales que atiendan a las necesidades educativas venideras.

En el contexto del marco nacional también se han realizado investigaciones que han dado grandes aportes al uso de las Tics en el ámbito educativo, en el 2014 se destaca la investigación realizado por los autores ( Betancur et.al )(2014) quienes a través de su investigación titulada Videojuegos y tic como Estrategias Pedagógicas: Formación para el uso seguro de internet en la que los autores tienen como propósito presentar los resultados de la revisión documental realizada por el Equipo de investigación UNE - Fundación Universitaria Los Libertadores, dentro del proyecto de investigación “Fortalecimiento del proceso de sensibilización y formación en el uso de internet seguro, dirigido a estudiantes de educación básica secundaria y superior, a través de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), apoyadas en estrategias de ramificación, serious games y cómic interactivo”.

A través de una revisión bibliográfica obtienen respuestas a sus preguntas y dan luces importantes sobre los videojuegos como estrategias a nivel pedagógico por las posibilidades que ofrece de ser usado en calidad de narrativa digital, herramienta y/o entorno de aprendizaje, cuya implementación trasciende del ámbito comercial al pedagógico.

Adicionalmente, observaron que los estudiantes disfrutaban en mayor medida los juegos de participación grupal; lo cual indica que, a través del uso de videojuegos en el aula, es posible desarrollar competencias digitales como competencia tecnológica, cooperación y participación para la resolución de problemas, consumo crítico, compromiso cívico o ciudadano, gestión de la identidad online y reutilización. Esta es una experiencia que aporta idea a lo que deseamos hacer con nuestra investigación e implementar este tipo de estrategias en las aulas para analizar los comportamientos y conductas del estudiante y minimizar la agresividad que adoptan frente al rol de los personajes de los videojuegos en su diario vivir. Su investigación da aportes a la investigación desde un punto de vista didáctico, permite realizar un estudio de tipo documental, asumiendo los videojuegos como herramientas que potencializan los aprendizajes haciendo de aprender un proceso divertido, convirtiéndose en ambientes de aprendizaje.

Dentro de su revisión bibliográfica se destaca Particularmente, la investigación de Aranda & Sánchez (2010), quienes llevaron a cabo un experimento con videojuegos a través de la implementación de lo que denominan “Aula de Ocio Digital”. En este contexto, los videojuegos son entendidos como entorno de aprendizaje y asumidos por los estudiantes de tal manera. Una de sus principales conclusiones tiene que ver con el carácter social de algunos videojuegos y la aceptación que este hecho genera.

Adicionalmente, observaron que los estudiantes disfrutaban en mayor medida los juegos de participación grupal; lo cual indica que, a través del uso de videojuegos en el aula, es posible desarrollar competencias digitales como competencia tecnológica, cooperación y participación para la resolución de problemas, consumo crítico, compromiso cívico o ciudadano, gestión de la identidad online y reutilización. Esta es una experiencia que aporta idea a lo que deseamos hacer con nuestra investigación e implementar este tipo de

estrategias en las aulas para analizar los comportamientos y conductas del estudiante y minimizar la agresividad que adoptan frente al rol de los personajes de los videojuegos en su diario vivir.

Se estudió dentro de este proyecto investigativo los aportes entregados por Velázquez & Peña (2013), quienes presentan una investigación de tipo documental, asumiendo los videojuegos como herramientas que potencializan los aprendizajes haciendo de aprender un proceso divertido, convirtiéndose en ambientes de aprendizaje.

Los resultados son contradictorios frente a la concepción según la cual, los videojuegos producen efectos negativos para el desarrollo del ser humano; por el contrario, concluye que los videojuegos representan una herramienta útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje, aporte que evidencia la idea de investigación que se desea desarrollar con nuestros estudiantes y nos permite tener una visión clara de lo que se desea alcanzar.

Se destaca en el año 2013 el autor Moreno Alejo José Agustín, en Villavicencio Meta, Colombia con su investigación titulada Utilización de un videojuego como recurso didáctico apoyado en las TIC para fomentar los valores éticos en los estudiantes del grado noveno del ciclo de educación básica del Instituto Técnico Industrial de Villavicencio en Colombia, tienen como propósito determinar cómo contribuye el uso de un juego, como estrategia didáctica basada en las TIC, al desarrollo de valores en los estudiantes del grado noveno del ciclo de educación básica, del Instituto Técnico Industrial de la ciudad de Villavicencio en Colombia. Al igual que valorar la utilidad que tiene el uso de un videojuego en la educación en valores de los estudiantes y analizar el uso de las TIC como herramienta facilitadora en la enseñanza de valores.

La investigación comienza con el análisis que realiza el investigador sobre la problemática social a nivel mundial, nacional e institucional por la pérdida o poca demostración de valores éticos y morales en los individuos de la actual sociedad, apoyado en estudios y diversas teorías con respecto a la enseñanza y aprendizaje de los mismos. La investigación analiza igualmente la forma tradicional como se ha venido enseñando la asignatura de ética y valores en el grado noveno y la forma como se puede innovar una metodología a través de la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) con la utilización de un videojuego que permita generar aprendizajes más significativos en los estudiantes a la vez que se crean ambientes de aprendizaje enriquecidos y motivantes.

La investigación permitió determinar que la estrategia aplicada sí fomentó significativamente el aprendizaje de los valores por parte de los estudiantes, por cuanto los jóvenes mostraron un mayor sentido de solidaridad con respecto a problemáticas como la representada en el videojuego e igualmente se mostraron con mayor conciencia y respeto hacia el ambiente. Actitudes que les permitirán integrarse adecuadamente a la sociedad que se espera para las futuras generaciones.

En este sentido se consideró pertinente tomar esta investigación como referente debido a que propone nuevos estudios de investigación que convergen en la adquisición de competencias por parte de los estudiantes para la aplicación de valores éticos y morales que permitan acercarnos a una mayor calidad educativa, fruto del actuar honesto y responsable de los niños y jóvenes. Además, que sea el punto de partida para alcanzar una futura sociedad con mayores oportunidades para todos y no se permita la desigualdad económica y la exclusión social o cultural por ninguna razón.

La investigación realizada por Pauta Cango Dalton Geovanny (2018) en Loja Ecuador. Titulada Implementación de las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar el

aprendizaje de la asignatura de inglés, en los niños de quinto grado de la escuela de educación básica particular burbujitas de sabiduría de la ciudad de Loja, período 2016-2017. En su investigación planteó la implementación de un recurso lúdico computarizado, para apoyar el aprendizaje del idioma Inglés, en base a la entrevista realizada a la docente se pudo establecer la necesidad de utilizar recursos didácticos digitales. El análisis de este tipo de estrategia amplia nuestra visión en la implementación de nuevas estrategias tecnológicas para alcanzar mejores niveles académicos e involucrar a nuestros estudiantes de forma activa y participativa.

La investigación realizada por Roa Bermúdez José Javier, Ruiz Chaverra José Reinel (2015) en Medellín, titulada Colombia en las ciencias sociales y humanas entre 2005 – 2014. La investigación realizada respondió al interés de los investigadores de conocer la posibilidad de mejorar las prácticas educativas a partir del uso de los juegos serios digitales. Estos, a diferencia de los videojuegos, centran su fin en formar y no en entretener. En la búsqueda de estrategias pedagógicas que permitan innovación en el aula, la interacción por parte de los estudiantes y el fomento de aprendizajes significativos en estudiantes colombianos, los investigadores se plantearon construir un estado del arte sobre los juegos serios en el ámbito educativo en Colombia entre los años 2005-2014, analizando investigaciones colombianas, identificando evolución, tendencias y uso de juegos serios en las ciencias sociales y humanas.

Se concluyó que la educación en el país se ha venido pensando e innovando en términos metodológicos a partir del diseño y uso de juegos serios digitales, tanto en la preparación y planeación como en la responsabilidad por parte del docente para atender los fines del currículo y necesidades de los estudiantes. También, que hay incremento de empresas creadas para el diseño y desarrollo de juegos serios en



el país con gran potencial, y un aumento en el número de investigaciones en el área, aunque solo en algunas ciudades y universidades. Sus aportes son de gran importancia, enseñan que los dispositivos están tomando fuerza los dispositivos móviles, lo que favorece su uso por parte de los estudiantes en la medida que son más accesibles para ellos, puesto que casi todos poseen un teléfono inteligente o de alta gama. Y el uso responsable de los mismos.

En el ámbito Regional y Local son casi nulo los avances que se han tenido en el departamento con relación a este tema, los antecedentes que se tienen a nivel educativo desde el gobierno son los programas Vive Digital Regional, a través de este se ejecutará el segundo proyecto de la isla, el cual busca la generación, apropiación y divulgación de conocimiento alrededor del uso y aprovechamiento de las TIC en los sectores de educación y turismo, contando con un presupuesto de más de 5.582 millones de pesos. El ministro de las TIC, Diego Molano, hizo el balance del Plan Vive Digital en San Andrés, Providencia y Santa Catalina, en donde se han ejecutado 4.700 millones de pesos en proyectos que buscan fomentar el desarrollo a través de la masificación del uso de internet.

Dentro de los proyectos para la región, sobresale que éste será el primer departamento que contará con el 100 por ciento de sus alumnos de bachillerato con una terminal de acceso a Internet de última tecnología, gracias a la entrega de 4.440 tabletas que hicieron los mandatarios en la isla. De la misma manera, el Archipiélago recibirá más de 446 millones de pesos en subsidios, con lo que beneficiará a más de 1.200 familias de los estratos 1 y 2 para que tengan acceso a Internet o puedan comprar un computador. Con estos avances el Internet se convierte en una herramienta asombrosa para la prosperidad, con ésta los isleños tendrán acceso a una mejor educación. Los Kioscos son los primeros

de su tipo en la Isla y benefician a habitantes de diferentes localidades que no contaban con servicio de Internet para la comunidad.

Barranza Escobar Carlos (2014). San Andrés Isla. Artículo Nuestras Tic's se toman a San Andrés, la gobernación departamental realiza en su página una publicación respecto a la información sobre el cuarto congreso Nacional de tecnologías de la información y las comunicaciones evento en el que se ofrecen capacitaciones y formación pedagógica para docentes y estudiantes y que incluyó el aprendizaje de las matemáticas mediado por herramientas tecnológicas como las Tablet y el tablero digital, la conectividad y zonas wifi en las escuelas, todo lo que un docente debe saber, el uso pedagógico del celular, la estrategia formando formadores digitales, la gestión de espacios colaborativos de aprendizaje a través de aulas digitales interactivas hacia la construcción de modelos educativos alternativos, decodificando mi flora, uso pedagógico de las tic para el fortalecimiento de estrategias didácticas del programa todos a aprender del Ministerio de Educación

Plan de Desarrollo 2012-2015. San Andrés Isla. Para Tejer un mundo más humano y seguro". Esta es una publicación de la gobernación departamental "donde explica que el departamento Archipiélago carece de un ente local que formule y coordine la política de TIC'S, ejecutando planes, programas y proyectos transversales, que conlleven al logro de las metas regionales trazadas en diversos ámbitos como la educación, la salud y la economía a través del buen uso y la apropiación de las tecnologías.

En las Islas actualmente el avance de las TIC'S, es el producto de acciones aisladas por diversos entes públicos y privados, las cuales carecen de sinergias que permitan potencializar los esfuerzos institucionales. En lo concerniente a la infraestructura, con la puesta en marcha del cable submarino Tolú-San Andrés, la solución de última milla cambio

en las islas. Actualmente dos empresas de telecomunicaciones locales ofrecen servicio hasta el hogar, toda vez que estas realizaron el tendido de un anillo de fibra óptica alrededor de la isla de San Andrés; una tercera compañía de carácter nacional cuenta con una red de comunicaciones híbrida y aún persisten empresas conectadas satelitalmente y con una red inalámbrica.

Pese a las bondades que ofrece el cable submarino, únicamente se han conectado dos empresas debido a las condiciones comerciales exigidas por el cable operador, el cual no oferta la capacidad requerida por los operadores, sino que ofrece un mínimo de capacidad contratada equivalente a un STM-1 (155 Mbps), con un costo mensual muy elevado en comparación con otros cable operadores de otras regiones del país.

En lo que respecta al Municipio de Providencia, debido su topografía montañosa y a su baja densidad poblacional, la oferta de servicios no es atractiva.

Estos avances en cobertura de las líneas de navegación en internet nos permiten proyectar acciones y actividades con seguridad porque se garantiza la navegabilidad, aunque en la actualidad no se cuenta en la isla con una navegabilidad óptima, sin embargo, no se puede aprovechar al máximo porque presenta muchas limitaciones especialmente en las zonas rurales.

La MINTIC digital para la gente en su publicación Gobierno llega con Tecnología a San Andrés informa que Cerca de 4.700 millones de pesos ha invertido el Gobierno del presidente Juan Manuel Santos a través del Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en San Andrés. Se trata del programa Vive Digital, una apuesta para que el departamento sea más próspero a través de la masificación del uso de internet, según la información oficial.

El Gobierno socializó las cifras y principales logros alcanzados en el departamento de San Andrés en materia TIC, mientras Santos y la gobernadora Aury Guerrero entregaron más

de 4.400 tabletas destinadas a la educación de los niños de escuelas públicas de esa comarca. El ministro de las TIC, Diego Molano, hizo el balance del Plan Vive Digital en San Andrés, Providencia y Santa Catalina, en donde se han ejecutado 4.700 millones de pesos en proyectos que buscan fomentar el desarrollo a través de la masificación del uso de internet.

Dentro de los proyectos para la región, sobresale que éste será el primer departamento que contará con el 100 por ciento de sus alumnos de bachillerato con una terminal de acceso a Internet de última tecnología, gracias a la entrega de 4.440 tabletas que hicieron los mandatarios en la isla. De la misma manera, el Archipiélago recibirá más de 446 millones de pesos en subsidios, con lo que beneficiará a más de 1.200 familias de los estratos 1 y 2 para que tengan acceso a Internet o puedan comprar un computador.

A través del programa Vive Digital Regional, se ejecutará el segundo proyecto de la isla, el cual busca la generación, apropiación y divulgación de conocimiento alrededor del uso y aprovechamiento de las TIC en los sectores de educación y turismo, contando con un presupuesto de más de 5.582 millones de pesos. "Internet se convierte en una herramienta asombrosa para la prosperidad, con ésta los isleños tendrán acceso a una mejor educación", manifestó Molano.

The Archipiélago Press en su publicación Mas Aulas Virtuales para San Andrés, de fecha (agst.15 de 2014) San Andrés Isla, informa que la viceministra de las Tics Carolina Hoyos Turbay visitó al archipiélago y En su visita al archipiélago la viceministra de las TIC María Carolina Hoyos Turbay dijo que a la fecha el Gobierno ha entregado 20 aulas digitales interactivas, 18 para San Andrés y 2 para Providencia.

La viceministra de las TIC, María Carolina Hoyos Turbay, hizo entrega de un Aula Digital Interactiva que llegó para el beneficio de estudiantes del Colegio Técnico Instituto Industrial de San Andrés, quienes, a partir de hoy, gracias a la vinculación con la tecnología, accederán a educación con mayor calidad y a múltiples oportunidades para mejorar sus

condiciones de vida y las de sus familias. El objetivo de las Aulas Digitales Interactivas es transformar el ámbito clásico del salón de clase en un ambiente tecnológico basado en la interacción como parte de un proceso de aprendizaje integral para los niños.

Las Aulas Digitales Interactivas hacen parte del proyecto San Andrés Vive Digital que busca mejorar a través de las TIC la competitividad, educación y el turismo del departamento. San Andrés cuenta con un presupuesto de \$5.582 millones recursos, para apoyará proyectos educativos y de turismo regional durante esta año. A la fecha el proyecto ha entregado 20 aulas digitales interactivas, 18 para San Andrés y 2 para Providencia. Así mismo, se implementará un sistema de gestión académica que permitirá hacer control y seguimiento al interior de las instituciones educativas beneficiarias en relación con matrículas, boletines, estadísticas de asistencia. Adicionalmente, se avanza en el desarrollo de 10 contenidos educativos digitales.

Es de gran importancia la posición del Ministerio TIC con la isla, se muestran comprometidos con el mejoramiento de los procesos de aprendizaje de los niños a través del uso de las TIC, se realizó la mayor donación de computadores y tabletas a escuelas y colegios oficiales del país. Es una semilla que redundará en una profunda y positiva transformación de nuestro sistema educativo. Anunció la viceministra que el archipiélago también se beneficiará con 12 puntos interactivos de información turística y una plataforma virtual para promoción de empresas del sector turismo los cuales contribuirán al posicionamiento de San Andrés y Providencia como uno de los destinos turísticos más importantes del Caribe Colombiano.

### **3.5. Referentes teóricos**

La investigación se soporta en teorías relevantes que han sido desarrolladas por autores expertos en el área acorde con las variables definidas, las cuales se describen a continuación:

### **2.5.1. Teorías de aprendizaje para la era digital**

El aprendizaje actualmente ha sido impactado por las tecnologías, por lo que la forma de entender el aprendizaje ha cambiado; hemos desarrollado nuevas prácticas entorno al aprendizaje, ahora buscamos tener la información a la mano en todo momento y lugar. Sería importante crear herramientas que respondan a estas nuevas necesidades.

Un principio central de la mayoría de las teorías de aprendizaje es que el aprendizaje ocurre dentro de una persona, pero hoy nos preguntamos ¿el conocimiento y el aprendizaje sólo reside en las personas? Las teorías de aprendizaje se han ocupado del proceso de aprendizaje en sí mismo, dejando a un lado el valor de lo que está siendo aprendido. Pero actualmente, en un mundo interconectado, es vital explorar el cómo adquirimos la información, que importancia pertinencia tiene ésta para nosotros.

Es importante mencionar que, en el entorno actual, a menudo se requiere acción sin aprendizaje personal, es decir, necesitamos actuar a partir de la obtención de información externa a nuestro conocimiento primario. La capacidad de sintetizar y reconocer conexiones y patrones se ha convertido en una habilidad valiosa. Frecuentemente, cuando nos hablan de aprendizaje pensamos en los niños y los colegios. Este proceso influye en todas las etapas de la vida, pero lo que aprendemos en nuestra infancia y como lo hacemos nos marcará para siempre. Es complicado encontrar un solo padre que no desee descubrir las claves del aprendizaje para mejorar la educación de sus hijos. Vivimos en un entorno cambiante, estamos expuestos a numerosos personajes y situaciones que abarcan

desde lo más rutinario hasta lo más excéntrico que podamos imaginar. Los profesionales del futuro deberán ser capaces de enfrentarse a una sociedad que se transforma cada día a una velocidad mayor y estar a la altura.

Se debe encontrar una manera de educar a los miembros de la próxima generación para que sepan desenvolverse en un entorno cada vez más virtual y globalizado. En primer lugar, hay que seguir investigando estas teorías y proponiendo otras alternativas que se adapten a la realidad. Esto nos permitirá avanzar y rediseñar las medidas educativas que no permiten a la gente desarrollar su máximo potencial.

### **2.5.2. Conectivismo en la era digital**

La construcción del significado y la formación de conexiones entre comunidades especializadas son actividades importantes.

La habilidad de reconocer y ajustarse a cambios en los patrones es una actividad de aprendizaje clave. El conectivismo toma en cuenta que las decisiones suelen basarse en principios que cambian rápidamente, debido a que continuamente se está adquiriendo nueva información. Es por eso por lo que la habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. También es crítica la habilidad de reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente.

Algunos Principios del conectivismo son:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.

- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje.

Es importante mencionar que el punto de partida del conectivismo es el individuo, no quiere decir que se piense que el aprendizaje reside en él. El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de conocimiento les permite a las personas estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado.

**2.2.3. Teoría de las Humanidades digitales:** Las Humanidades digitales son un área de investigación, enseñanza y creación en la que convergen las humanidades y la informática anteriormente conocida en el ámbito hispánico como informática humanística. Las Humanidades digitales abarcan numerosos y variados objetos de estudio, desde el diseño y mantenimiento de colecciones digitales hasta el análisis de datos culturales a gran escala. A menudo conocidas por la abreviatura HD, en la actualidad las Humanidades digitales incluyen tanto materiales y patrimonio digitalizados como artefactos originados en el medio digital y combinan las metodologías propias de las disciplinas humanísticas tradicionales (historia, filosofía, filología, lingüística, historia del arte, arqueología, música y estudios culturales) y de las ciencias sociales con el uso de herramientas



informáticas (bases de datos, visualización de datos, recuperación de la información, minería de datos, estadística) y la edición digital.

### **3.6. Marco conceptual**

#### **2.6.1. Videojuegos**

Los videojuegos son aplicaciones de software, creados para el entretenimiento en general, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser un computador, un sistema arcade, una videoconsola. Según Estallo (1995) El primer juego electrónico fue, llamado INGPON, diseñado en 1971 por Nolan Bushell. Consistía en una rudimentaria partida de tenis o Ping Pon.

De los videojuegos se dice que influyen en comportamiento violento, antisociales, discriminatorias o sexistas. Otros opinan que estos tienen efectos positivos, de allí una iniciativa la conforma el proyecto Games to teach del Mit (Massachusetts institute of technology), patrocinado por Microsoft, este programa, de los juegos enseñanza, investigaba la forma de incorporar la tecnología de los juegos a la educación del colegio, durante este estudio se llegó a la conclusión de que algunos juegos agudizan el pensamiento crítico, mejorar las habilidades sociales.

En cuanto a las habilidades cognitivas. En su estudio ya citado, Long y Long (1984) analizan los procesos deductivos que pueden llevar unido los juegos electrónicos, y examinaron el desarrollo de estrategias cognitivas a través del juego. Lo mismo opina, S. Silvern (1985 y 1986) estudió poco después sus posibilidades en relevantes procesos de aprendizaje, como el ensayo-error, la formulación de hipótesis, la generalización de conclusiones y la generación de regla.

Con respecto a las habilidades cognitivas, Greenfield (1985). Señaló también el valor de los juegos electrónicos en aquellos niños con dificultades de aprendizaje en

materias y habilidades básica, que, gracias a los videojuegos, los alumnos eran capaces de percibir sus carencias e intentar solucionarlas.

### **2.6.2. 2.3.2 Dimensiones básicas integrales**

Las dimensiones del ser humano comprenden todos aquellos ámbitos que encierran las potencialidades propias de los hombres y mujeres. El desarrollo de dichas potencialidades se traduce en el crecimiento personal, integral y completo del ser humano. La naturaleza del ser humano encierra los ámbitos biológico, psicológico y social, por ello, se considera que el ser humano es un ser biopsicosocial. El desenvolvimiento de los seres está enmarcado en estos tres aspectos (biológico, psicológico y social), existiendo distintos elementos que forman parte de la esencia del ser humano y que le permiten desarrollarse y progresar en todos esos ámbitos.

Dentro de la naturaleza biopsicosocial del ser humano, pueden encontrarse otras dimensiones que corroboran la predisposición que tienen los hombres y mujeres para enfrentarse a distintas situaciones. Algunas de éstas son las dimensiones básicas integrales son:

➤ **Dimensión Física:** La dimensión física tiene que ver con la naturaleza corpórea del ser humano. Es quizá la dimensión del hombre más estructural, debido a que el cuerpo es la herramienta básica para el funcionamiento del ser humano en cualquier ámbito.

➤ **Dimensión Social:** Cuando se habla de dimensión social se toma en cuenta al ser humano como parte de un grupo, y se consideran las relaciones que existen entre los integrantes de dicho grupo. A pesar de que el ser humano sea, por definición, un ser individual, también es esencialmente un ser social, debido a que

tiene una predisposición por relacionarse con otros seres humanos, generar lazos afectivos, e incluso organizarse en sociedades.

➤ **Dimensión Espiritual:** La dimensión espiritual del ser humano está relacionada con su intención de comprender el sentido de su existencia. A través de esta dimensión, el ser humano busca trascender los aspectos físicos de sí mismo y se enfoca en aquellos fenómenos que van más allá de lo que puede explicar. Esta dimensión se manifiesta por medio de la atención que se presta al cuidado del cuerpo, tanto por dentro como por fuera, buscando evitar acciones que puedan perjudicarlo.

➤ **Dimensión Cognitiva:** El ser humano tiene una dimensión cognitiva; esto es, tiene predisposición por buscar y alcanzar el conocimiento en distintas áreas. Parte de la constante búsqueda de progreso innata del ser humano se refleja en su interés por cultivar el intelecto. La dimensión cognitiva pone de manifiesto la capacidad que tiene el ser humano de crear nuevos preceptos, transformar su propia realidad y construir nuevos escenarios. Los conocimientos alcanzados se traducen en objetivos logrados y en progreso, en última instancia, para la especie humana como un todo.

➤ **Dimensión Comunicativa:** La dimensión comunicativa está vinculada con la capacidad que tiene el ser humano de crear sistemas de signos y símbolos a través de los cuales le es posible interactuar con sus semejantes. A través de su dimensión comunicativa es capaz de expresar sus ideas, pensamientos, inquietudes e intereses, y es capaz también de profundizar sus relaciones con los otros seres humanos, se hace posible compartir puntos de vista con distintas personas, entablar conversaciones y generar espacios a través de los cuales se cree un enriquecimiento intelectual y, quizá, un cambio de paradigma.

➤ **Dimensión Estética:** El ser humano está predispuesto para apreciar la belleza de aquello que lo rodea, y también a reaccionar ante ella. La percepción de algo considerado bello puede generar emociones y sentimientos que reconocen el valor que

tiene algo armónicamente hermoso. La dimensión estética del ser humano se ve reflejada, por ejemplo, en la creación de obras de arte, o de otras manifestaciones artísticas y culturales que buscan reflejar la belleza de las formas, los colores, las texturas, y demás elementos.

➤ **Dimensión Emocional:** La dimensión emocional del ser humano responde a su capacidad de llevar a cabo acciones derivadas de la generación de un estado psicológico, que lo vincula sentimentalmente con una situación en particular. Las emociones se generan como respuesta a algún estímulo interno o externo, y un desarrollo de la dimensión emocional del ser humano implica el autoconocimiento, y lo que se ha denominado inteligencia emocional.

➤ **Dimensión Ética:** La ética responde a la capacidad del individuo de reconocer las acciones correctas y de buscar la generación del mayor bien posible. La dimensión ética del ser humano responde a esta necesidad de establecer códigos de comportamiento que indiquen cuándo es preferible actuar y cuándo no, y de qué manera llevar a cabo esta acción, tiene que ver con el reconocimiento del otro, con la regulación de la propia conducta con relación a la sociedad, y con la búsqueda constante de las herramientas que permitan propiciar un comportamiento respetuoso entre los seres humanos.

### **3.7. Cuadro de operacionalización de variables**

A continuación, en la tabla 1, se describe la operacionalización de las variables definidas durante el proyecto de investigación:

**2.7.1. 2.4.1. Tabla Operacionalización de variable**

Tabla 1:

*Cuadro Operacionalización de variables*

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	SUBCATEGORIAS	PROPIEDADES
<b>FORMACIÓN DE COMPETENCIAS DIGITAL</b>	Dimensión Instrumental	Utilización del software - Utilización del Hardware	Competencia tecnológica	-Hacer uso correcto de los aparatos tecnológicos. -Alfabetización múltiple. Capacidad para ver y producir material audiovisual.
	Dimensión Cognitiva	Habilidad para buscar y analizar información	Competencia cognitiva genérica	-Genera conocimiento a partir de la información y la ciudadanía digital.  -Preparación para vivir en un mundo virtual, cumpliendo las normas establecidas Para una sana convivencia a través de la interacción digital. -Conjunto de conocimientos.
	Dimensión Socio-Comunicacional	Desarrolla la habilidad para comunicarse por diversos medios haciendo uso de las tecnologías.	Competencia informacional	-Conjunto de habilidades y actitudes para trabajar la información
	Dimensión Axiológica	Adquisición de valores y actitudes acerca de la información con la que se interactúa.	Desarrollo y dominio del aprendizaje	- Adquisición y comprensión de información. - Práctica del trabajo colaborativo

<b>VIDEOJUEGOS EN EL APRENDIZAJE</b>	DIMENSION EDUCATIVA	<p>- Desarrolla la capacidad creativa y comunicativa.</p> <p>Adquiere la habilidad de estructurar y comprender el mundo exterior</p>	<p>-Objetivos de aprendizaje</p> <p>-Integración pedagógica del video juego a las clases.</p> <p>- Estimula a la investigación</p>	<p>- Diseño y construcción de recursos digitales.</p> <p>-Son alcanzados al terminar la actividad.</p> <p>-Estimula la acción, la reflexión y la expresión. Contribuye a la formación integral de los niños.</p>
	DIMENSIÓN LÚDICA	<p>Actitud favorable al gozo la diversión, pasatiempo e ingenio.</p> <p>Desafío a la racionalidad.</p> <p>Lugar de experiencia y creatividad.</p>	<p>-Permite que el niño identifique sus posibilidades y limitaciones</p> <p>Elementos del videojuego que permiten lograr la experiencia deseada</p> <p>-Experiencia de acuerdo y aprendizaje de reglas construidas y aceptadas por particulares.</p>	<p>-Espacio de socialización y de expresión.</p> <p>-Terreno de la imaginación y la fantasía</p>

### **3. Diseño metodológico**

De acuerdo con el enfoque presentado en el marco teórico y en aras de responder a la pregunta de investigación derivada de los objetivos específicos y en coherencia con el objetivo general planteado de “Analizar los aportes de los videojuegos en el desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de sexto grado.”. La investigación se lleva a cabo con los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Técnico Departamental Natania durante el periodo académico 2018-01 y 2018-02.

#### **3.1. Paradigma**

El diseño metodológico conllevó a utilizar el Paradigma Interpretativo, que tiene como finalidad comprender e interpretar la realidad, los significados de las personas, percepciones, intenciones, acciones, bajo un enfoque cualitativo. De acuerdo con Parker (2004) el paradigma interpretativo, permite comprender la realidad como dinámica y diversa, se lo denomina cualitativo, fenomenológico-naturalista o humanista. Su interés va dirigido al significado de las acciones humanas y de la práctica social. Su propósito es hacer una negación de las nociones científicas de explicación, predicción y control del paradigma positivista, por las nociones de comprensión, significación y acción.

Toda investigación cuenta con una metodología o epistemología, Sus características fundamentales son:

- Su orientación es al “descubrimiento”. Busca la interconexión de los elementos que pueden estar influyendo en algo que resulte de determinada manera.
- La relación investigador-objeto de estudio es concomitante. Existe una participación democrática y comunicativa entre el investigador y los sujetos



investigados.

- Considera a la entrevista, observación sistemática y estudios de caso como el método modelo de producción de conocimiento.
- Su lógica es el conocimiento que permita al investigador entender lo que está pasando con su objeto de estudio, a partir de la interpretación ilustrada.
- En la relación teoría-práctica existe desproporcionalidad. Predomina la práctica, y, por ende, no es lo fundamental el establecimiento de generalizaciones o leyes, ni la ampliación del conocimiento teórico.
- Aspira al descubrimiento y comprensión de los fenómenos en condiciones naturales. Su objetivo es penetrar en el mundo personal de los hombres y mujeres (cómo interpretar las situaciones, que significan para ellos, que intenciones, creencias, motivaciones les guían).
- Procura desarrollar un conocimiento “ideográfico”. Se centra en la descripción y comprensión de lo individual, lo único lo particular, lo singular de los fenómenos. Está centrada sobre las diferencias.
- Entre la investigación y la acción existe una interacción permanente. La acción es fuente de conocimiento y la investigación se constituye en sí una acción transformadora.
- En el caso particular en el estudio, se asocian postulados del paradigma interpretativo, **puesto que intenta**; “describir y estudiar fenómenos Humanos significativos de manera cuidadosa y detallada, tan libre como sea posible de supuestos teóricos previos, basada en cambio en la comprensión *práctica*”

Entonces el investigador interpretativo estudia, lo que la gente hace cuando práctica en la cotidianidad, no en la distancia de tareas simuladas en el papel. Cuando se utiliza las entrevistas se habla de estar presente, porque el entrevistado se estimula a una actitud reflexiva y desconectada referente al tema de estudio. Tal como lo plantea el análisis del

aporte de los videojuegos en el desarrollo de las dimensiones básicas, cuando recopila información obtenida por diligenciamiento de una encuesta a los estudiantes seleccionados como muestra.

En el sentido anterior los resultados muestran unos elementos que permite trazar el camino de esta y que determina la construcción de conocimiento. Esta investigación tiene la intención de comprender el fenómeno social, ubicado en las prácticas educativas ilustrado en el paradigma hermenéutico ya que nos permite como coe-investigadores recoger todos los datos, categorizarlos e interpretarlos para dar respuesta a la problemática y a los objetivos planteado

Con este paradigma, se le da sentido a la realidad objeto de investigación, acerca a la categoría Videojuegos y Dimensiones básicas integrales, desde una construcción del conocimiento subjetivo, en la que sus partes se relacionan entre sí y se convierten en un todo.

Este enfoque nos remite a las realidades particulares a través de una descripción contextualizada, de las dimensiones cultural, social, la económica y la política, y requiere de una metodología cualitativa (Tejedor 1986). El paradigma tiene una concepción global orientada al proceso, aboga los métodos cualitativos fenomenológico y métodos subjetivo el sujeto investigador está dentro del proceso, es exploratorio inductivo orientado al proceso maneja datos válidos, reales, profundos y asume una realidad que permanentemente toca particularidades, dimensiones básicas integrales, producto del uso de videojuegos, que reflejan todos los aspectos antes mencionados en el trabajo investigativo

### **3.2. Enfoque**

La presente investigación plantea un enfoque cualitativo de tipo propositivo, el cual se desarrolla con la participación activa, voluntaria y responsable de los actores implicados en el mismo, durante el muestreo y socialización del VJ, mostraron interés y mucha motivación los estudiantes del grado 6° de la Institución Educativa Técnico Departamental Natania. La utilización del enfoque cualitativo permite la observación de la realidad, la detección de las dificultades en el aprendizaje, que presentan los niños en el grado 6 de escolaridad, en cuanto al grupo de niños se les permiten interactuar con la tecnología y la informática al servicio del mejoramiento en sus dificultades.

Según, Hernández, Samperio, Fernández y Batista (2006), el enfoque cualitativo de la investigación utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación, ocurre básicamente en ambientes naturales, cuyos significados se extraen de los datos, se fundamenta en un proceso inductivo ( explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas) no predecible, recurrente que analiza la realidad subjetiva, profundiza en las ideas y contextualiza el fenómeno. Por tanto, en la investigación, se buscó el predominio del enfoque cualitativo, dado que el fundamento de la indagación radica en la exploración y comprensión del fenómeno estudiado para su interpretación.

La investigación cualitativa plantea como desafío para los/las investigadores/as dar cabida a aspectos que apuntan a lo esencialmente humano, entre los cuales podemos mencionar la producción de significados, la subjetividad y las relaciones intersubjetivas; las acciones sociales y sus relaciones con los contextos cotidianos; los valores, las motivaciones, los sentimientos, los procesos de simbolización, las resistencias, las identidades; las vivencias y las creencias. El enfoque cualitativo puede definirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de anotaciones, grabaciones y

documentos. Las investigaciones cualitativas van de lo particular a lo general se fundamentan en un proceso inductivo.

### 3.3. Tipo de investigación

El tipo de investigación a aplicar es la investigación descriptiva-explicativa, según Burns y Grove (2012), exponen que una investigación descriptiva consiste en explorar y describir fenómenos en situaciones de la vida real, ofreciendo una explicación exacta a cerca de las características de individuos, situaciones o grupos; estos estudios generalmente se realizan con grupos numerosos o entornos naturales donde no se pueda manipular la situación. Sus resultados están enfocados a la identificación de posibles relaciones entre conceptos y desarrollo de hipótesis que aportan ayuda para futuras investigaciones cuantitativas.

**Descriptivo:** Porque se describirá todos los elementos que tomaron parte en la socialización de un videojuego educativo tales como materiales didácticos, juegos educativos aula contextualizada entre otros.

**Exploratorio:** Porque indagará los conocimientos adquiridos de parte de los estudiantes con la socialización de un videojuego educativo.

El tipo de investigación es exploratorio- descriptivo porque se somete a un análisis en el que se mide y evalúa diversos aspectos o componentes tales como aspectos académicos, normativas vigentes y aspectos de interacción del problema a investigar, desglosados en orden de incidencia con las categorías en estudio. Se utiliza el tipo de investigación explicativa en lo concerniente; “en establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian” (Hernández, 2006) el tipo de investigación es explicativa porque se hace claridad en como ocurre un fenómeno (mejorar la competitividad) y en qué condiciones se da éste.

Debido a que la naturaleza de la investigación es explicativa surge la necesidad de plantear una investigación correlacional que consiste “*en evaluar el grado de relación entre dos variables*”. Es explicativa porque se analizan los aportes de los videojuegos en el desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de la IE Natania, para lo cual se identifican, se categorizan, interpretan. Sin embargo, el estudio pasa de descriptivo a ser también explicativo por ser bastante estructurada e implica sus propósitos, además de que proporciona un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia, pueden ofrecer la posibilidad de predicciones, aunque sean básicas. (Fernández, Collado, Baptista y Elkes, 1986), estas cualidades de la información descriptiva se detallan en un capítulo específico para el análisis e interpretación de los datos.

### 3.4. Diseño de la investigación (VIDEOJUEGOS)

El diseño por aplicar es de tipo experimental, El objetivo se centra en controlar el fenómeno a estudiar, emplea el razonamiento hipotético-deductivo. Emplea muestras representativas, diseño experimental como estrategia de control y metodología cuantitativa para analizar los datos.

Consiste en la implementación de videojuegos en el que los estudiantes aprenderán normas y tomaran roles de los personajes, de esta forma se analizaran los comportamientos de los niños frente al juego y se analizara que tanto contenido han aprendido. Los juegos a implementar son:

**Smart Lba :** Este es el video juego principal, se puede trabajar con él en tablero digital y con el mismo software del tablero se crea el juego, el cual consiste en dos barcos enfrentados utilizan balas de cañón y tienen unos nombres asignados que son partes del software o del hardware y los barcos tienen ese mismo nombres software y hardware, dependiendo si dirigen la bala de cañón hacia el barco, si aciertan pues va a dispararle al enemigo y si no la bala se le va a disparar a su propio barco, pueden jugar una o dos personas para cada computador y la ventaja de utilizar el tablero digital es que puede jugar todo el salón, es un Juego para la informática.

**Gta. (Grand Theft auto): -Gran robo de auto:** En este videojuego los integrantes pueden ser una o dos personas para cada computador y la ventaja de utilizar el tablero digital es que puede jugar todo el salón, este juego es bastante violento tiene muchos antivalores, ya que los objetivos del juego consisten en matar, robar proyecciones que se puede tomar como un ejemplo a no seguir, pero ahí entramos a trabajar y fomentar los valores y la ética.

**Bloody Roar:** Se juega individual o en pareja y consiste en combate, cada jugador o personaje que en este caso son animales practican un estilo de arte marcial.

A este juego se le puede sacar provecho en parte por diferentes estilos de artes marciales, es mucho más lúdico, lo utilizamos más que todo para que se distraigan no estén pendiente a lo cognitivo si no a mas que todo a la parte actitudinal de ellos

### 3.5. Población y muestra

La población escogida para el desarrollo de la investigación corresponde a los estudiantes de 6º, con una población de 70 estudiantes pertenecientes a ese nivel; como muestra se tomarán 30 estudiantes de la Institución educativa La institución educativa Técnico Departamental Natania ubicada en el barrio Natania 5ª. Etapa, zona Urbana del departamento, sector popular. La institución pertenece al sector oficial y es de carácter académico. Los estudiantes son isleños de padres continentales, residentes y una pequeña minoría de estudiantes isleños raizales.

Su nivel socioeconómico es medio, medio bajo y medio alto, de padres trabajadores de forma contratada y otros independientes, dedicados al comercio.

### 3.6. Técnicas e instrumentos de investigación

Dentro del proceso investigativo se requiere tomar datos que permitan verificar o refutar las hipótesis planteadas. Estos datos son tomados de acuerdo con

instrumentos definidos por el investigador y que facilitan su medición, es decir, vincular conceptos abstractos con indicadores empíricos de tal forma que se puedan clasificar y cuantificar en términos de la variable a investigar (Hernández y otros, 2010).

Todo instrumento de medición debe cumplir ciertos requisitos que se consideran esenciales: confiabilidad, validez y objetividad. Confiabilidad se refiere a que al aplicarlo repetidas veces sobre un mismo individuo u objeto arroje resultados iguales; validez se refiere a que el instrumento mida lo que pretenda medir y objetividad es que no pueda ser influenciado por los investigadores que lo aplican e interpretan (Hernández y otros, 2010).

Para la presente investigación se aplicará el cuestionario como instrumento de recolección de datos, por ser uno de los más usados y de fácil aplicación e interpretación. Un cuestionario es un instrumento de investigación, que consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir. Se utiliza, principalmente en el desarrollo de una investigación en el campo de las ciencias sociales. Puede contener preguntas cerradas, abiertas o mixtas. Las preguntas cerradas contienen opciones de respuesta previamente delimitadas y definidas a priori por el investigador; las preguntas abiertas no delimitan con anterioridad las alternativas de respuesta, presentando un número elevado de posibilidades de respuesta por lo cual se hace muy difícil su análisis. Las preguntas mixtas consideran en su construcción opciones cerradas y abiertas (Hernández y otros, 2010).

Además de lo anterior, tiene la utilidad de permitir obtener información en un tiempo relativamente corto; obteniéndose exactamente la información deseada sin posibilidad de desviarse del tema de investigación (con preguntas cerradas).

Partiendo de los objetivos planteados y la pregunta de investigación, para el desarrollo de esta investigación se establecieron 4 ejes de análisis y a partir de ellos se agruparon los datos en el mismo número de categorías con el fin de facilitar la

interpretación de la información obtenida, tomando como base el objetivo general de la investigación que se refiere a analizar los aportes de los videojuegos en el desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de sexto grado . De acuerdo con esto se realizaron los siguientes pasos dentro de la investigación.

- **Paso 1:** Se seleccionó el número de estudiantes determinados en la muestra (30), que corresponde a dos grupos del grado 6° del ciclo de educación básica de la jornada diurna del Instituto Técnico Departamental Natania y se solicitó la colaboración del rector y los docentes titulares de la institución.

- **Paso 2:** Se les aplicó a los estudiantes el cuestionario inicial dándoles 25 minutos como tiempo máximo para contestarlo, explicándoles brevemente el contenido y la importancia del estudio y la necesidad de que contestaran con sinceridad al mismo.

- **Paso 3.** Durante el desarrollo del proyecto, los estudiantes en las clases de informática utilizarán video juegos en línea en una simulación, para analizar sus comportamientos, compromisos y cambios frente a la nueva estrategia.

- **Paso 4.** Se aplicó el cuestionario para comprobar cómo se modificó la percepción de los estudiantes después de utilizar los videojuegos y como actuarían frente a situaciones donde debieran aplicar sus valores éticos.

**-La otra técnica es la observación directa:** se refiere a una práctica que consiste en vivir entre la gente que uno estudia, llegar a conocerlos, a conocer su lenguaje y sus formas de vida a través de una intrusa y continuada interacción con ellos en la vida diaria.

**-Entrevista en profundidad:** En la metodología cualitativa, la entrevista se entiende como los encuentros reiterados cara a cara entre el investigador y el



entrevistado, que tienen como finalidad conocer la opinión y la perspectiva que un sujeto tiene respecto de su vida, experiencias o situaciones vividas.

#### 4. Análisis de los resultados

Técnica: Encuesta

Instrumento: Cuestionario

Esta parte del presente trabajo fue hecha en base a una encuesta personal una muestra tomada del Autor: Ing. Agustín Moreno Alejo, aplicada a 32 estudiantes el cuestionario es anónimo, los participantes no escribieron su nombre y respondieron de acuerdo con las indicaciones dadas de la manera más sincera y verdadera posible

En la encuesta se investigó de qué manera los videojuegos como recurso educativo digital aportan al desarrollo de las dimensiones básicas integrales en los estudiantes de sexto grado de la IE Natania, cuál es el estado de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes, Cómo es el ambiente de aprendizaje en el aula, para dar uso a los videojuegos como recurso educativo digita, si se pueden aplicar y que beneficios se pueden obtener desde la perspectiva de los estudiantes.

Tabla 2.

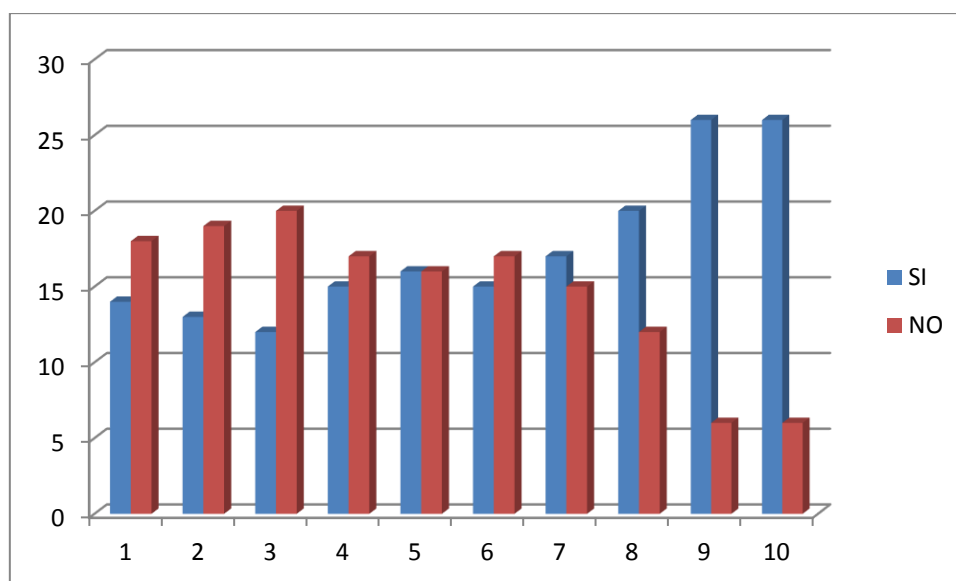
*Relación preguntas y respuestas encuesta a estudiantes*

PREGUNTA			
Nº		SI	NO
1	¿Después de tu experiencia con el videojuego, consideras que es un recurso valioso para tu aprendizaje?	14	18
2	En el juego se presenta la experiencia real de situaciones que se viven diariamente. ¿Sabías de esa realidad?	13	19
3	. ¿Emprenderías o te unirías ahora a una campaña para salvar a los habitantes de las ciudades de los juegos?	12	20
4	En algunos juegos, los personajes arriesgan su vida por	15	17

---

	conseguir un poco de agua para ellos y sus cultivos y así poder sobrevivir. Viendo esto, crees que has sido responsable en el uso que le das al agua en tu casa y en el colegio		
<b>5</b>	Después de jugar videojuegos y reflexionar sobre la situación de sus personajes, crees que los países del mundo deberían solidarizarse con la situación de estas personas.	16	16
<b>6</b>	Después de jugar, te sientes con mayor motivación para ser responsable con el ambiente y con tu salud.	15	17
<b>7</b>	Crees que después de la experiencia con el videojuego, tienes mayor conciencia de que tus acciones por pequeñas que parezcan afectan a las demás personas.	17	15
<b>8</b>	En los juegos los personajes muestran situaciones extremas de hambre y escases de comida. Después de esto, tienes el deseo de no desperdiciar y apreciar más los alimentos que recibes.	20	12
<b>9</b>	Teniendo en cuenta la experiencia del juego, si ves a alguna persona que esté sus necesidades, adelantarías acciones para ayudarla.	26	6
<b>10</b>	¿Adelantarías y liderarías algún proyecto en tu colegio que generara alguna acción en beneficio del ambiente o de las personas que te rodean?	26	6

---



**Figura 1.** Relación preguntas y respuestas encuesta a estudiantes. G. Brun, R. Cardona, 2019

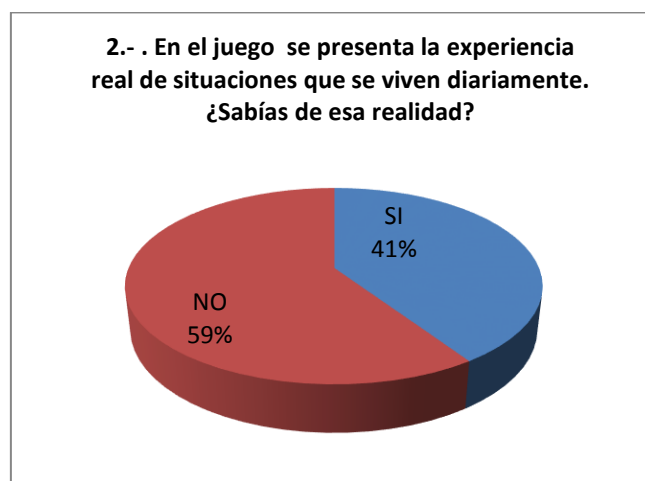
La tabla y grafico anterior nos dan a conocerla percepción de los estudiantes frente al uso de los videojuegos como recurso pedagógico , los estudiantes encuestados mostraron disposición e interés por la investigación, anotando el tiempo dedicado a los videojuegos en su vida cotidiana y el momento de inicio en este tipo de actividad. La edad de los estudiantes osciló entre los 10 y 12 años, de los cuales 40% correspondían al género femenino, en tanto que el 60% al género masculino. La recepción frente a las preguntas fue sobre perspectivas diferentes a u45% para no estar de acuerdo con algunas preguntas y un 55% que si está de acuerdo.

A continuación, se presenta los gráficos con las categorías correspondientes a cada variable de estudio, en donde se visibilizan en porcentajes según el número de estudiantes que participaron.



**Figura 2.** Experiencia con el videojuego, consideras que es un recurso valioso para tu aprendizaje. G. Brun, R. Cardona, 2019

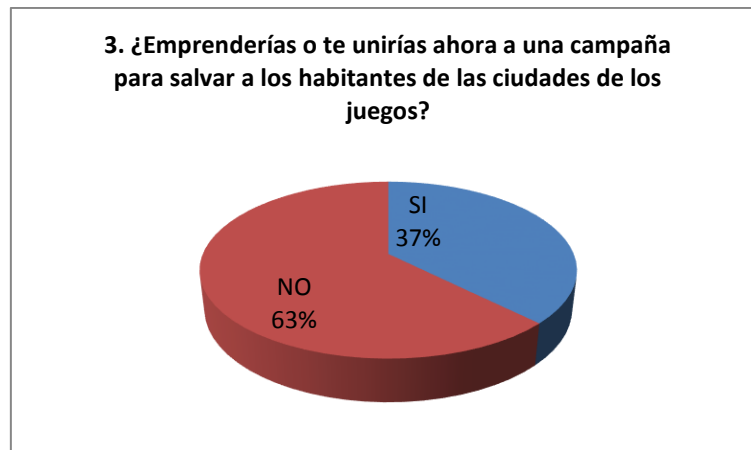
Se observa frente a la formulación de la pregunta ¿Después de tu experiencia con el videojuego, consideras que es un recurso valioso para tu aprendizaje? , que el 44% después de vivir experiencias con el uso de los videos juegos, afirma que es un recurso valioso para el aprendizaje, mientras que 56% no está de acuerdo, lo plantean como un juguete, muy propio de su uso personal como objeto lúdico fuera del área educativa.



**Figura 3.** Experiencia real de situaciones que se viven diariamente. G. Brun, R. Cardona, 2019

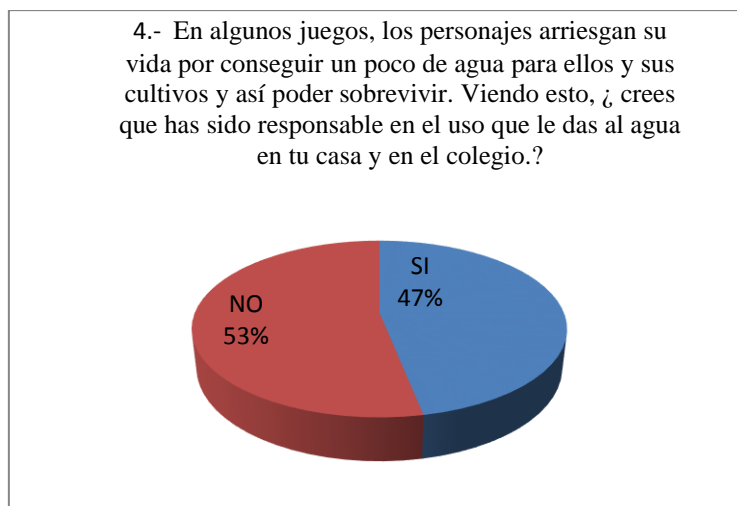
Frente a la formulación de la pregunta En el juego se presenta la experiencia real de situaciones que se viven diariamente. ¿Sabías de esa realidad?, se observa que los estudiantes no están consientes del contenido de los juegos y de la realidad que trasmite, el 59% afirma no conocer la realidad no el sentido social que trasmiten los juegos, un 41% dice que i

conoce lo que representan y expresan los videojuegos. Esta posición de los estudiantes frente a la pregunta demuestra que los utilizan sin saber ni entender su contenido, de aquí puede entonces partir la adquisición de comportamientos violentos, siguen al protagonista y personajes de los videojuegos adoptan sus comportamientos, pero reconocen su contexto ni su contenido.



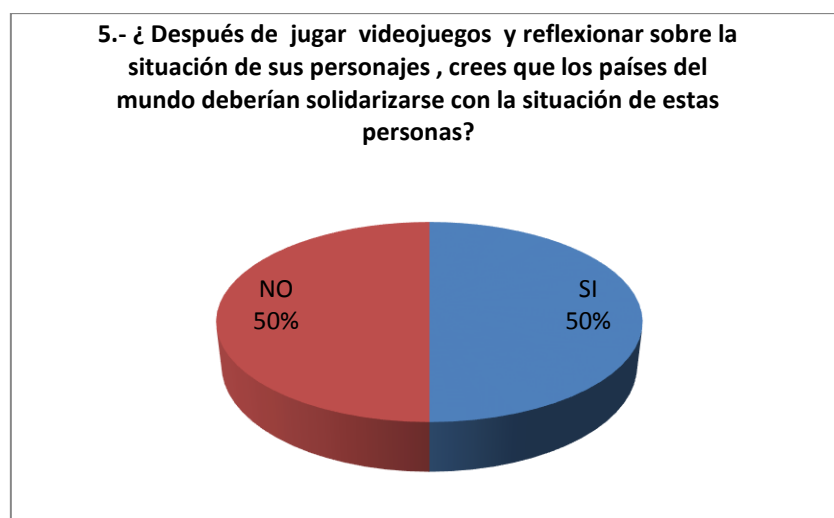
**Figura 4.** ¿Emprenderías o te unirías ahora a una campaña para salvar a los habitantes de las ciudades de los juegos? G. Brun, R. Cardona, 2019

A la pregunta ¿Emprenderías o te unirías ahora a una campaña para salvar a los habitantes de las ciudades de los juegos? Los estudiantes respondieron negativamente en un 63%, y un 37% los salvaría. Una vez más frente al contexto de los videojuegos los estudiantes prefieren atacar, ser violentos, ya que por lo general esa es la finalidad del juego sobrevivir y pasar mundo manteniendo tu vida.



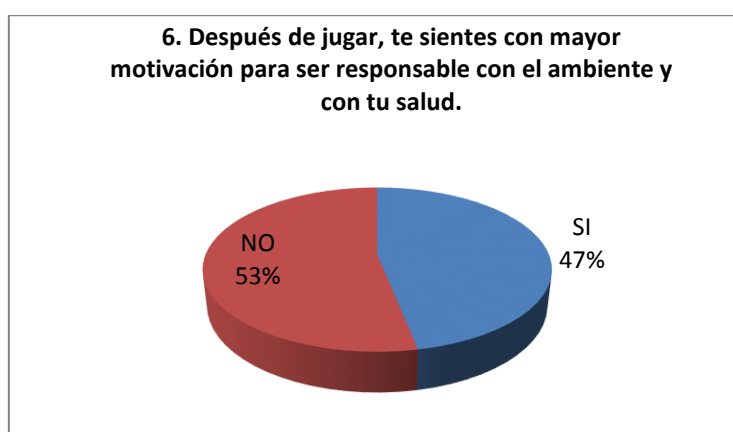
**Figura 5.** Responsabilidad frente a vivir situaciones muy parecidas al juego. G. Brun, R. Cardona, 2019

A la pregunta: En algunos juegos, los personajes arriesgan su vida por conseguir un poco de agua para ellos y sus cultivos y así poder sobrevivir. ¿Viendo esto, crees que has sido responsable en el uso que le das al agua en tu casa y en el colegio? El 47% afirma que, si lo hace, que son responsable frente al uso del agua, el 53% dice que no lo es, explican que, debido a la racionalización del agua en la isla, es un tema que no les preocupa, sin embargo, el resultado obtenido demuestra la poca responsabilidad de los estudiantes frente a los temas sociales que indirectamente si les afectan , pero debido al sistema de vida que tienen les es indiferente. Frente a esta realidad, urge desde las aulas de clases fortalecer este tipo de pensamientos y educar al estudiante sobre la responsabilidad y compromiso de temas sociales que afectan el sistema de vida.



**Figura 6.** Medición del grado de solidaridad de los estudiantes con las situaciones de vida de los personajes del juego frente a la situación del mundo real. G. Brun, R. Cardona, 2019

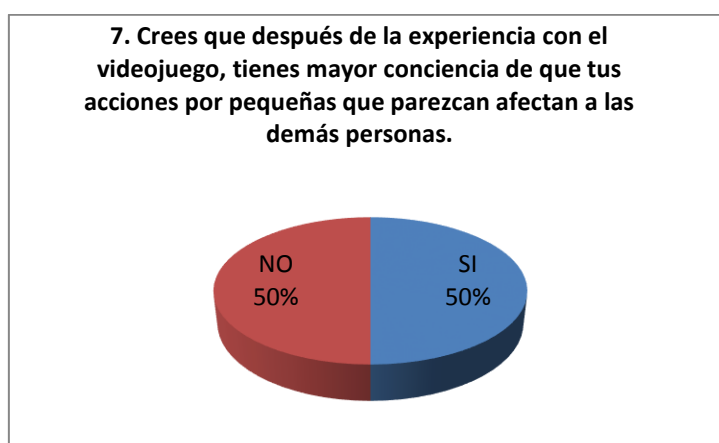
A la pregunta: ¿Después de jugar videojuegos y reflexionar sobre la situación de sus personajes, crees que los países del mundo deberían solidarizarse con la situación de estas personas? Las opiniones están parejas, el 50% dice que si se solidarizan frente a las situaciones de vida de las personas que le rodean como lo hacen en el juego, sin embargo, el otro 50% de los estudiantes no son sensibles frente a este tipo de situaciones. Es un tema para revisar y fortalecer en valores y principios porque precisamente la forma de pensar y de sentir de los estudiantes desde temprana edad es lo que está deteriorando la sana convivencia y la violencia dentro de su entorno.



**Figura 7.** Motivación frente a la responsabilidad ambiental y de salud. G. Brun, R. Cardona, 2019



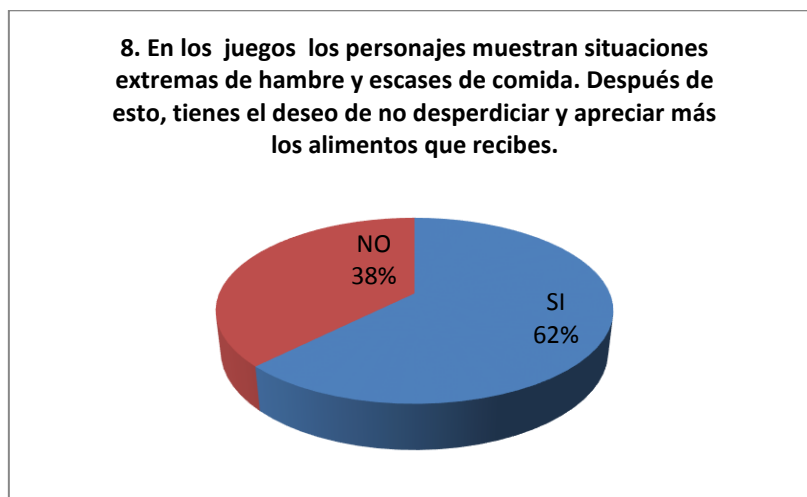
A la pregunta: Después de jugar, te sientes con mayor motivación para ser responsable con el ambiente y con tu salud. Los estudiantes en un 47% dice que sí, que se sienten comprometidos de forma responsable con el ambiente y con la salud, el otro 53% no tiene motivación ni responsabilidad frente a estos temas, todavía para ellos no es importante. Demuestra la opinión de los estudiantes frente a las preguntas que se deben fortalecer muchas áreas básicas en relación con la parte emocional, enseñarles a hacer sensibles aun con el medio ambiente de esta manera su nivel de agresividad, violencia disminuiría significativamente.



**Figura 8.** Medición del nivel de conciencia frente a las acciones que afectan a los demás. G. Brun, R. Cardona, 2019

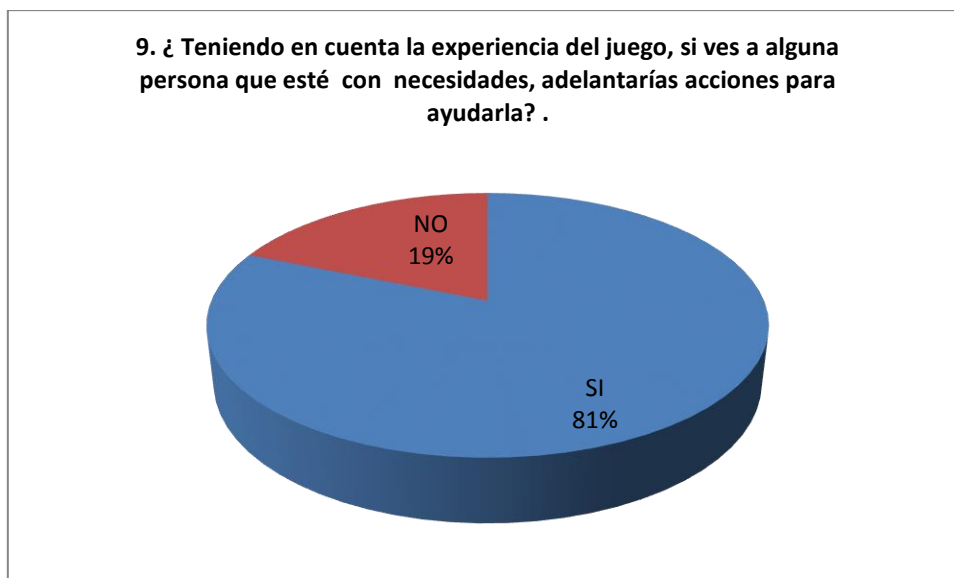
A la pregunta: ¿Crees que después de la experiencia con el videojuego, tienes mayor conciencia de que tus acciones por pequeñas que parezcan afectan a las demás personas? , Las respuestas de los estudiantes nuevamente está dividida, el 50% afirma tener conciencia frente a las acciones que afectan a los demás , pero el otro 50% dice que no , les es indiferente el sentir de los demás , ahora la comparación de vida con los personajes del juego y la realidad de las personas de su entorno debería llamar su atención y ser un poco sensible frente a este tipo de situaciones , pero su respuesta expresa realmente su sentir , los estudiantes en un gran porcentaje no tienen conciencia frente a su realidad es decir les da lo mismo lo que suceda , o a quien afecta, o si lo que ellos hacen pudiera afectar a otros Lo que demuestran a través del

juego con los personajes , lo asimilan y lo transmiten a su realidad , es que para ellos lo más importante es ganar el juego, conquistar el mundo obtener premios y suponen que en la vida real es así , el más fuerte , el más valiente el más estratega es quien gana , quien está bien, lo que los lleva a imitar estos comportamientos.



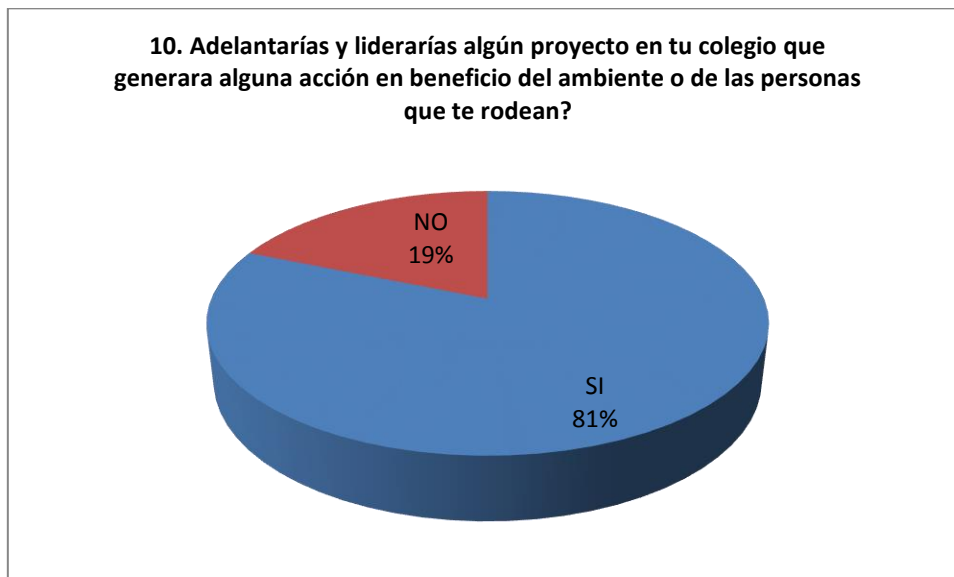
**Figura 9.** Medición nivel de comparación frente a las realidades del juego y de su vida real. G. Brun, R. Cardona, 2019

A la pregunta: En los juegos los personajes muestran situaciones extremas de hambre y escases de comida. ¿Después de esto, tienes el deseo de no desperdiciar y apreciar más los alimentos que recibes?, el 62% afirma reconoce la importancia de la alimentación y conocen realmente lo significativo que es para ellos no desperdiciarla, el 38% dice que no, para ellos no es significativo el sentir de los demás , ahora en estas respuestas se refleja que cuando las situaciones de vida les afecta directamente a ellos , son consistentes del cuidado que deben tener, sin embargo pasan por alto el sentir de los demás. Cada respuesta crea una ruta para el fortalecimiento de valores sociales y ciudadanos en los estudiantes.



**Figura 10.** Medición nivel de sensibilidad frente a situaciones difíciles y otro. G. Brun, R. Cardona, 2019

A la pregunta: ¿Teniendo en cuenta la experiencia del juego, si ves a alguna persona que esté con necesidades, adelantarías acciones para ayudarla? El 81% de los estudiantes brindaría ayuda a estas personas, solo un 19% no lo haría, se observa el interés hacia el amigo, el compañero, incluso algunos expresaron que si era en el colegio si lo harían.



**Figura 11.** Grado de compromiso frente al cambio institucional. G. Brun, R. Cardona, 2019

A la pregunta: ¿Adelantarías y liderarías algún proyecto en tu colegio que generara alguna acción en beneficio del ambiente o de las personas que te rodean?, el 81% estaría dispuesto a colaborar con el proyecto en el colegio, demuestran que desean el cambio, nuevas

formas de aprendizaje y están dispuestos a ser parte activa de este cambio, solamente el 19% dice que no participarían

A ésta última pregunta se le abrió un espacio de justificación de su respuesta, para que los estudiantes describieran brevemente porque no lo harías en caso de ser negativa tu respuesta o cual proyecto propones en caso de ser positiva. Las respuestas obtenidas de los estudiantes llevan a ubicar a sus padres dentro del escenario académico, los estudiantes expresan que el proyecto debería invitar a los padres a la institución a participar de todas las actividades y que les enseñar a compartir más tiempo con ellos en casa y a prestarles más atención, otros dan la idea que como institución se conozcan las necesidades de las personas de los barrios cercanos y se les ayude con campañas especialmente en el área ambiental y de salud. Los que no desean participar explican que cada persona tiene que ser responsable por sí mismo y que esas personas saben lo que tienen que hacer.

De forma general es sorprendente analizar la posición de los estudiantes frente a su realidad, son muy poco receptivos a lo que realmente les rodea, están viviendo una realidad en su entorno sin hacer parte de ella, muchas de las cosas importantes, que son importantes para todos, para ellos no lo son, pero es por la falta de conocimiento y de sensibilización frente a la realidad de la vida.

El uso de los videojuegos como estrategia didáctica, es quizás la oportunidad que brinda el proyecto para conocer más profundamente la forma de pensar de los estudiantes y de fortalecer además del conocimiento la sensibilización en valores, principios éticos, morales, ciudadanos. Los estudiantes están creciendo sin estos valores y es lo que precisamente está pasando en la sociedad actual se crecen con estas falencias, con estos vacíos emocionales, que, al estar en contacto con situaciones violentas no controladas durante su crecimiento, se van formando en sus mentes estas formas deterioradas de pensar que ahora marcan la sociedad.

Los video juegos son una herramienta útil porque los niños lo saben jugar, tienen una habilidad sorprendente frente al manejo de las indicaciones de cómo se deben jugar, hacia donde coger, que metas alcanzar, tejen mundos alrededor de los juegos y de forma hábil crean estrategias para ganar y vencer a su oponente. Frente a estas habilidades que han adquirido los estudiantes al manejar los videojuegos con tanta facilidad, se pueden introducir los temas a enseñar, mucho conocimiento, normas de vida social, enseñarles a manejar situaciones emocionales que construyan su personalidad, que fortalezcan valores, principios. Pero es aquí precisamente donde el docente juega un papel muy importante, debe formarse como inmigrante digital, conocer los programas, los juegos virtuales e involucrarse de manera comprometida y responsable con esta nueva estrategia para transmitir a través de estos el conocimiento y desarrollar los diferentes temas de su área.

Como docente frente a la estrategia se tiene una desventaja y es que para los estudiantes es muy fácil, divertido, entretenido y la clase se puede convertir en una actividad lúdica simplemente, el compromiso del docente entonces es convertir esta desventaja en una fortaleza y en una oportunidad para la adquisición de nuevos aprendizajes, sin que la actividad deje de ser entretenida, divertida, lúdica, el docente debe convertir el uso de los videojuegos en un espacio de interacción del estudiante con el conocimiento, con la tecnología y sobre todo con sus compañeros donde exista también la comunicación, la libre expresión y la construcción de nuevos saberes.

## 2.1. Identificar las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de la IE Natania.

Para alcanzar este objetivo, se seguirá la siguiente tabla con sus respectivas técnicas e instrumentos:

Tabla 2.

*Registro de observación*

---

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	DIMENSIONES BÁSICAS A EVALUARSE		
		CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
2.1.1. OBSERVACIÓN	Guía de observación			
	Registro anecdótico			
	Diario de clases			
	Escala de actitudes			
2.1.2. DESEMPEÑO DE LOS ALUMNOS	Preguntas sobre el			
	procedimiento			
	Cuadernos de los			
	alumnos			
	Organizadores			
2.1.3. ANÁLISIS DEL DESEMPEÑO	gráficos			
	Portafolio			
	Rubica			
2.1.4. MANEJO DE LOS TECNOLOGÍAS	Lista de Cotejo			
	Tipos Educativo			
	Tipo social y lúdico			

*Nota.* La tabla representa el formato registro de observación en cuanto a las técnicas, instrumentos a utilizar y dimensiones a evaluarse. Los datos se obtienen siguiendo los parámetros acordes a los instrumentos aplicados en el aula. G. Brun, R. Cardona, 2019

### **Recomendación**

- Implementar el uso de los videojuegos como estrategia didáctica en las aulas para analizar los comportamientos y conductas del estudiante y minimizar la agresividad que adoptan frente al rol de los personajes de los videojuegos en su diario vivir.
- Invitar a los docentes a desarrollar nuevas prácticas entorno al aprendizaje, ahora buscamos tener la información a la mano en todo momento y lugar. Sería importante crear herramientas que respondan a estas nuevas necesidades.
- Implementar el uso seguro de internet, como estrategia didáctica basada en las TIC, que estimula el desarrollo de valores en los estudiantes. Se generan aprendizajes más significativos en los estudiantes a la vez que se crean ambientes de aprendizaje enriquecidos y motivantes.

### **Conclusiones**

Objetivo1: Analizar los aportes de los videojuegos en el desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de sexto grado.

- Se reunieron y sistematizaron una rica diversidad de posibilidades de uso y aplicación de las TIC en las aulas a través de la revisión de estudios bibliográficos realizados , se ofrece una gran oportunidad para la capacitación docente ; se hace énfasis en el cambio en el papel del profesor que se opera por la utilización de las TIC: la facilidad que tiene el estudiante de acceder a la información hace que ahora necesite al profesor para establecer un diálogo que le permita transformar la información en conocimiento y comprensión.

Objetivo: Generar un ambiente de aprendizaje con el uso de videojuegos como recurso educativo digital.

- Con el uso de los videojuegos se generan proceso de sensibilización y formación en el uso de internet seguro, dirigido a estudiantes de educación

Objetivo: Aplicar videojuegos como recurso educativo digital orientado al desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de sexto grado de la IE Natania. Básica secundaria y superior, a través de tecnologías

- La aplicación de estos videojuegos, se convierten en una herramienta de aprendizaje significativo en cuanto a la ampliación de conocimientos, ayuda a mantener la atención y concentración en los estudiantes, no se dispersan. Fortalece la visión frente al tema, se facilita la interpretación de los comportamientos que se observan n las aulas de clase.

Objetivo: Examinar el aporte que los videojuegos hacen al desarrollo de las dimensiones básicas integrales de los estudiantes de 6º grado de la IE Natania



- El diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen las TIC, efectivamente, es un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance. La penetración de las TIC promete acortar caminos, para un aprendizaje didáctico y recreativo, demuestra la importancia de que los docentes deben estar superándose en el uso pedagógico de las TIC. Estimula al trabajo en equipo y a la renovación educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectivas on ergodic literature*. Londres: Johns Hopkins University Press.
- Aguilera, M, A. (2000). Los videojuegos y la educación, Grupo de investigación sobre los Videojuegos de la Universidad de Málaga, España. Recuperado el 22 de julio de 2011 de: <http://ares.cnice.mec.es/informe/02/documentos /indice .htm>
- Aranda, D., & Sánchez, J. (2010) El videojuego como entorno de aprendizaje. Universidad Abierta de Cataluña. Recuperado el 9 de abril de 2013, de: <http://es.slideshare.net/darandaj/ el-videojuego-como-entorno de-aprendizaje>.
- Avello Martínez Raidell. Experiencia cubana sobre la formación del docente Latinoamericano en tecnologías para la educación. Universidad de Cienfuegos. Cienfuegos, Cuba.2014.
- Barranza Escobar Carlos. Artículo Nuestras Tic´s se toman a San Andrés. San Andrés Isla (2014). [http://www.sanandres.gov.co/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2145:nuestras-tic-se-toman-a-san-andres&catid=151:rotador-de-noticias&Itemid=124](http://www.sanandres.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&id=2145:nuestras-tic-se-toman-a-san-andres&catid=151:rotador-de-noticias&Itemid=124)
- Betancur Sandra, Carmona Lisett, Contreras Raquel, Karam Jorge Mario, Maestre Nicolás, Romero Yangdrox, Uribe Sonia quienes a través de su investigación titulada Videojuegos y tic como Estrategias Pedagógicas: Formación para el uso seguro de internet. Fundación Universitaria Los Libertadores & UNE EPM, Colombia. Marzo 18 de 2014.
- Calvo, Ana María (1998). Videojuegos: del juego al medio didáctico. Departamento de Ciencia de la Educación. Recuperado el 02 de agosto de 2011 de: <http://www.uib.es/depart/gte/calvo.html> .

Carretero, M. (2012). Factores de Riesgo Vinculados al uso de las TIC. Propuesta

Didáctica para el Uso Seguro y Responsable. Universidad Internacional de La Rioja. Madrid. Recuperado

de:[http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/702/2012\\_09\\_28\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1](http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/702/2012_09_28_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1).

Construcción de Políticas. (2015). Recuperado el 25 de julio de 2017 de:

<http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-6269.html>

Dirección General de Desarrollo Curricular (DGDC) .Las Estrategias y los Instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo

<https://es.slideshare.net/Valfh/estrategias-e-instrumentos-de-evaluacion>.

Estallo, Juan Alberto. (1995). Los videojuegos: juicios y prejuicios. Planeta. Barcelona.

Etxeberria, Felix. (1999). “Videojuegos y educación”, Universidad del país Vasco, recuperado 15 de agosto de 2011.

[http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxeberria.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm)

Gauchi Risso, Verónica. Estudio de los métodos de investigación y técnicas de recolección de datos utilizadas en bibliotecología y ciencia de la información.2017

[https://upct.ent.sirsidynix.net.uk/client/es\\_ES/default/search/results?qu=El+tipo+de+investigaci%C3%B3n+a+aplicar+es+la+investigaci%C3%B3n+descriptiva-explicativa%2C+seg%C3%B3n+Burns+y+Grove+%282012%29%2C+exponen+que+una+investigaci%C3%B3n+descriptiva+consiste+en+explorar+y+describir+fen%C3%B3menos+en+situaciones+de+la+vida+real%2C+ofreciendo+una+explicaci%C3%B3n+exa&te=#](https://upct.ent.sirsidynix.net.uk/client/es_ES/default/search/results?qu=El+tipo+de+investigaci%C3%B3n+a+aplicar+es+la+investigaci%C3%B3n+descriptiva-explicativa%2C+seg%C3%B3n+Burns+y+Grove+%282012%29%2C+exponen+que+una+investigaci%C3%B3n+descriptiva+consiste+en+explorar+y+describir+fen%C3%B3menos+en+situaciones+de+la+vida+real%2C+ofreciendo+una+explicaci%C3%B3n+exa&te=#)

Galego, V., Guerra, S. & Aja, I. (2012).Familias y comunidad. Cuadernos de pedagogía,

426, 66-70. González-Fernández, N., Sedeño-Valdellós, A. M. & Gozávez Pérez,

V. E. (2012). Diseño de un Focus Group para valorar la competencia mediática en

- escenarios familiares. Icono 14, Vol. 10(3), 116-133. Recuperado de <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/191>. doi:10.7195/ri14
- García Torcha Eduardo Ernesto. Modalidades de Aprendizaje con Videojuegos, Pedagogía Lúdica para provocar cambios cognitivos. Universidad de Extremadura, Buenos Aires, Argentina. 2017.
- García Fernández (2005) Videojuegos un análisis desde el punto de vista educativo. [http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis\\_educativo.pdf](http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf)
- Garrido Jonathan, Racionalismo y empirismo, Método Inductivo y Método Deductivo , Noviembre 2011. <http://racionalismoyempirismo.blogspot.com.co/2011/11/metodo-inductivo-y-metodo-deductivo.html>.
- Gee, J. P., & Shaffer, D. W. (2010). Looking where the light is bad: Video games and the future of assessment. Phi Delta Kappa International EDge, 6(1), 3-19. Recuperado de <http://edgaps.org/gaps/wp-content/uploads/EDge-Light.pdf>.
- Gobernación de San Andrés, Providencia y Santa Catalina. Plan de Desarrollo 2012-2015. Gobierno llega con tecnologías a San Andrés <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-1446.html>
- Gros, Begoña (2000), La dimensión socioeducativa de los videojuegos, Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 12, recuperada el 15 de agosto de 2011. <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/Revelec12/gros.html>
- Guerra, S. & Renés, P. (2010). La formación en medios y pantallas de las familias. Píxel Bit. Revista de Medios y Educación, 36, 192202. Recuperado de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n36/15.pdf> Marchesi, A. (2009). Prólogo.

Hernández, A., & Torres, L. (2006). Uso Seguro de Internet en la Edad Pediátrica: Peligros y Prevención. BSCP Can Ped. 30(2), 27-29.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010) Metodología de la investigación. Distrito Federal, México: Mc Graw Hill.

-Huizinga, Johan (1984). Homo ludens. Madrid: Alianza

Levy, Pierre (2007). Cibercultura: informe al consejo de Europa. Barcelona: Anthropos.

López Raventós Cristian. El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games Universidad pedagógica Nacional.2016

Leyva Garzón Ana María. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Pontificia Universidad Javeriana.2011.

Loreto Francis Adriana, Pinilla de Serrano Isbelia, Enfoques metodológicos en la investigación educativa: Método empírico, cualitativo y fenomenológico. Ministerio del Poder Popular para la Educación. Ciudad Guayana, Venezuela.2016.

MacLuhan, Marshal; y Powers, B.R. (1995). La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el S. XXI. Barcelona: Gedisa

Marín Gutiérrez Isidro, Rivera Rogel Diana, Celly Alvarado Stephany. Estudio sobre formación en competencia audiovisual de profesores y estudiantes en el sur de Ecuador. Cuadernos.info, 35, 119-131. doi: 10.7764/cdi.35.628. Ecuador. 2014.

Martínez, Miguel. (2009). Dimensiones Básicas de un Desarrollo Humano Integral. Polis, Revista de la Universidad Bolivariana, Volumen 8, N° 23, 2009, p. 119-138.

Martínez Palmera, Olga (2009). "Escenarios formativos que hacen uso de las TIC" En: Colombia 2009. ed:Corporacion Universitaria De La Costa ISBN: 978-958-85-11-39-9 v. 300 pags. 176

Marquez Graells, Pere; 2001(última revisión 27/08/08) los videojuegos

Moreno Alejo José Agustín. Utilización de un videojuego como recurso didáctico apoyado en las TIC para fomentar los valores éticos en los estudiantes del grado noveno del ciclo de educación básica del Instituto Técnico Industrial de Villavicencio en Colombia.

Patrick Felicia. (2009) Manual para docentes conductas: varios expertos analizan el fenómeno Advierten que el mal uso de los videojuegos puede ser perjudicial <http://edant.clarin.com/diario/2007/07/17/sociedad/s-03215.htm>

Quiroga Esteban. Los Tres Paradigmas en Investigación. Publicado 2007.

<https://es.slideshare.net/EstebanQuiroga/los-tres-paradigmas-en-investigacin>

Moreno Alejo José Agustín .Utilización de un Videojuego como Recurso Didáctico Apoyado en las TIC para fomentar los Valores Éticos en los Estudiantes del Grado Noveno del Ciclo de Educación Básica del Instituto Técnico Industrial de Villavicencio en Colombia. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. <http://hdl.handle.net/11285/619666>.

MINTIC digital para la gente. Gobierno llega con Tecnología a San Andrés.

[/www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-1446.html](http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-1446.html)

Niños adictos a los videojuegos <http://www.entrepadres.com/2011-02-12/12840/ninos-adictos-a-los-videojuegos>

Olivares Carmona Karen Michelle. Desarrollo de una estrategia tecno-educativa para el fortalecimiento de la competencia digital en estudiantes universitarios. Instituto Tecnológico de Sonora. (2017) Obregón, Sonora México.

Ramírez Robledo Libia Elena et.al. Paradigmas y Modelos de Investigación. 2da. Edición 2015

Roa Bermúdez José Javier, Ruiz Chaverra José Reinel, Colombia en las ciencias sociales y humanas entre 2005 – 2014. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín 2015.

Santiago Benítez Gisela, Caballero Álvarez Rebeca, Gómez Mayén y Domínguez Cuevas

Atenea. El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México  
Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México) vol. XLIII, núm. 3,  
2013, pp. 99-131. Centro de Estudios Educativos, A.C. Distrito Federal, México.

Tejedor, S. & Pulido, C. (2012). Retos y riesgos del uso de Internet por parte de los  
menores. ¿Cómo empoderarlos? Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de  
Comunicación y Educación, 39, 65-72. Recuperado de:

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4013324>

The Archipiélago Press. Mas Aulas Virtuales para San Andrés , agst.15 de 2014) San

Andrés Isla, <https://thearchipelagopress.co/mas-aulas-virtuales-para-san-andres-y-providencia>

Velázquez, G., & Peña, E. (2013). Uso de los videojuegos como auxiliar didáctico en la  
educación superior. Recuperado de: [http://www.ride.](http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/juegos_educativos_software/H03.pdf)

[org.mx/docs/publicaciones/10/juegos\\_educativos\\_software/H03.pdf](http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/juegos_educativos_software/H03.pdf).

Villar, S. (2007). Cómo conseguir entre todos un Internet más seguro para nuestros  
menores. Revista Pediatría de Atención Primaria, 9(35), 127-141. Recuperado de:

<http://www.pap.es/files/1116-702-pdf/731.pdf>

Videojuegos y Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:

algunos ejemplos de videojuegos disponibles en Internet. Available from:

[https://www.researchgate.net/publication/280803953\\_Videojuegos\\_y\\_Competencia\\_en\\_el\\_conocimiento\\_y\\_la\\_interaccion\\_con\\_el\\_mundo\\_fisico\\_algunos\\_ejemplos\\_de\\_videojuegos\\_disponibles\\_en\\_Internet](https://www.researchgate.net/publication/280803953_Videojuegos_y_Competencia_en_el_conocimiento_y_la_interaccion_con_el_mundo_fisico_algunos_ejemplos_de_videojuegos_disponibles_en_Internet) [accessed Sep 18, 2018].

Zúñiga Lobato José Iram. Las competencias digitales en el perfil universitario: El caso de  
la Facultad de Pedagogía de la Universidad Veracruzana. Universidad Veracruzana.  
México 2016

## Anexo1: Guía de Observación

Grupo. \_\_\_\_\_

Fecha de Observación: \_\_\_\_\_

## APRENDIZAJES ESPERADOS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## REGISTRO

[illegible][illegible]



Grupo. \_\_\_\_\_

## APRENDIZAJES ESPERADOS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

[illegible][illegible]

**AnexoNº3: Registro anecdótico****REGISTRO ANECDÓTICO**

OBJETIVO:

---

---

FECHA: \_\_\_\_\_ HORA: \_\_\_\_\_

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

CURSO: \_\_\_\_\_

ACTIVIDAD EVALUADA:

---

---

---

CONTEXTO DE LA

OBSERVACION: \_\_\_\_\_

---

---

DESCRIPCION DE LO OBSEVADO

: \_\_\_\_\_

---

---

---

INTERPRETACIÓN DE LO OBSEVADO

## Anexo N°4: Encuesta aplicada

Adjunto a la Encuesta a Estudiantes.  
Muestra tomada del Amor. Ing. Agustín Moreno Alejo

Objetivo 4. Describir el aporte que los videojuegos hacen al desarrollo de las dimensiones básicas integradas de los estudiantes de 4° grado de la IE. Nativita

Encuestado: Estudiantes  
Juegos aplicados: GTA (Grand theft auto), Smart lab, Bloody War

La siguiente encuesta es anónima, no se cuenta escribir tu nombre. Responde de acuerdo a las indicaciones dadas de la manera más sincera y verdadera posible

Grado: 4 Fecha: \_\_\_\_\_ Edad: 12

No.	Pregunta	Si	No	Explicar
1	¿Después de tu experiencia con el videojuego, consideras que es un recurso valioso para tu aprendizaje?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Porque aprendemos cosas de lo que jugamos
2	En el juego se presenta la experiencia real de situaciones que se viven diariamente. ¿Sabes de esa realidad?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	en el Grand Theft Auto es igual a la vida real
3	¿Emprenderías o te armarías ahora a una campaña para salvar a los habitantes de las ciudades de los juegos?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Un juego eso no me gusta
4	¿En algunos juegos, los personajes arriesgan su vida por conseguir un poco de agua para ellos y sus cultivos y así poder sobrevivir. Cuando esto, crees que han sido responsable en el uso que le dan al agua en tu casa y en el colegio?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Si he sido responsable no mal gusto el agua
5	¿Después de jugar videojuegos y reflexionar sobre la situación de sus personajes, crees que los países del mundo deberían solidarizarse con la situación de estas personas?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	No porque es el problema de ellos.
6	¿Después de jugar, te sientes con mayor motivación para ser responsable con el ambiente y con tu salud?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	me siento como nunca
7	¿Crees que después de la experiencia con el videojuego, tienes mayor conciencia de que tus acciones son pequeñas que	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Al menos que debemos respetarnos y valorarnos

No.	Pregunta	Si	No	Explicar
	parecen afectos a las demás personas?		X	
8	En los juegos, los personajes muestran situaciones extremas de hambre y escasez de comida. Después de esto, tienes el deseo de no desperdiciar y aprovechar más los alimentos que recibes?	X		En los juegos, como es un poco.
9	Tomando en cuenta la experiencia del juego, si ves a alguna persona que está con necesidades, adelantaría acciones para ayudarla?	X		Si de repente ayudo y me corres donde ayudo a mi primo.
10	Adelantarías y liderarías algún proyecto en tu colegio que generara alguna acción en beneficio del ambiente o de las personas que te rodean?	X		Todo lo que haga que sea con el propósito de mi colegio.
11	De acuerdo a tu respuesta anterior, describe brevemente porque no lo harías en caso de ser negativa tu respuesta o cual proyecto propones en caso de ser positiva?		X	(ante) con los árboles al rededor del colegio.

### Anexo N° 5: Registro de observación

estudiar a involucrarlos de manera comprometida y responsable con esta nueva

estrategia, para transmitir a través de ellos el conocimiento y desarrollar sus habilidades  
como de un libro.

Como docente frente a la estrategia se trata una herramienta y es que para los estudiantes  
es muy fácil, divertida, motivadora y la clase se puede convertir en una actividad lúdica  
simplemente, el compromiso del docente entonces es convertir esta herramienta en una  
herramienta y en una oportunidad para la adquisición de nuevos aprendizajes, así que la  
actividad debe de ser entretenida, divertida, lúdica, el docente debe convertir el uso de  
los videojuegos en un espacio de interacción del estudiante con el conocimiento, con la  
tecnología y sobre todo con sus compañeros donde exista también la comunicación, la  
libre expresión y la construcción de nuevos saberes.

2.1. Identificar las dimensiones básicas integradas de los estudiantes de la IE Distante.

Para alcanzar este objetivo, se seguirá la siguiente tabla con sus respectivas técnicas e  
instrumentos.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	DIMENSIONES BÁSICAS A EVALUAR		
		CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
2.1.1. PROGRESO ACADÉMICO	Caja de observación			
	Registros anecdóticos			
	Trabajo de clase	X	X	X
	Trabajo de actitudes			X
2.1.2. DESARROLLO DE LOS ALUMNOS	Programas sobre el procedimiento	X	X	X
	Conductas de los alumnos			
	Organización			

## Anexo 6: Registro anecdótico

**REGISTRO ANECDÓTICO**

OBJETIVO: \_\_\_\_\_

FECHA: \_\_\_\_\_ HORA: \_\_\_\_\_

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Santiago pullo / 1er

CURSO: 6<sup>o</sup>

ACTIVIDAD EVALUADA: Aplicación de videojuegos: Grand Theft Auto y GTA, (Grand Theft Auto); Bloody Rome

CONTEXTO DE LA OBSERVACIÓN: Salón de audio y video de la institución educativa "Patamó"

DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO: Durante la actividad el estudiante se mostró contento y luego pudo interactuar como se juega y lo que este le generó para su video.

INTERPRETACIÓN DE LO OBSERVADO: Al inicio de la actividad los estudiantes expresaban Santiago se encontraba inquieto, ensimismado luego retomó la tranquilidad y observó el juego con interés y confianza ya que este hace el juego por, al ganar su felicidad de jugar el video.

### **Anexo N°7 Trabajo con los Videojuegos**



### **BLOODY ROAR**



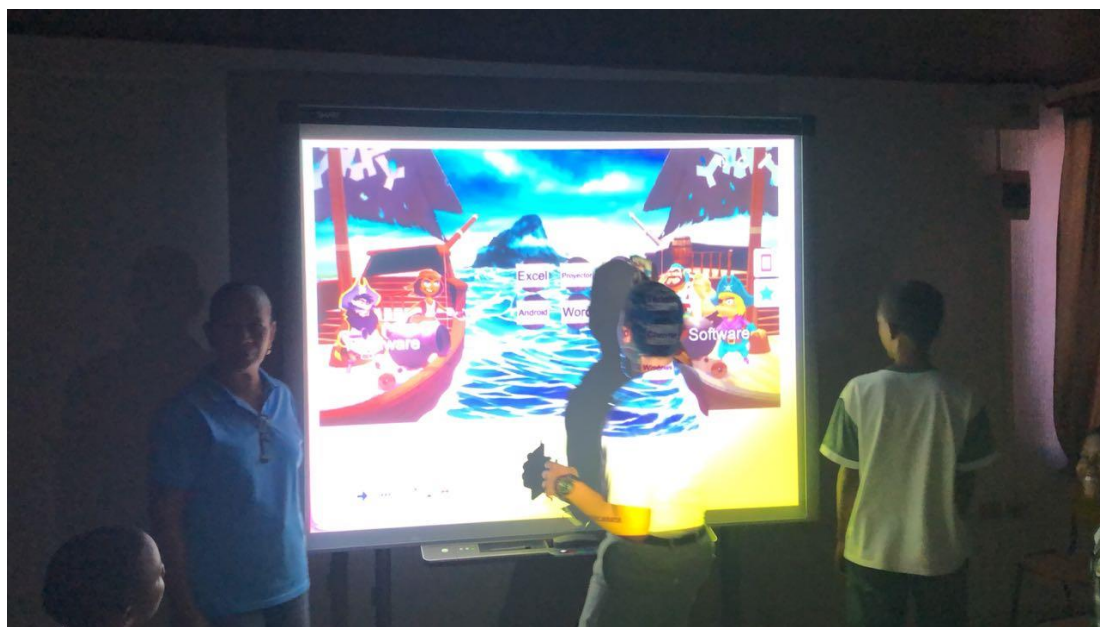
### **Gta. (Grand theft auto)**





**SMART LAB**





**Smart lab**



